MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

月刊 GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト

January, 1993 No.83



平成5年1月1日発行(毎月1回1日発行)
第8巻第1号通巻第83号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

1

特別定価
550
yen



餓狼伝説II
龍虎の拳

日本一の技を見ろ!!
ストIIダッシュ チャンピオンシップ
ついに日本一が決定!!

特別附録 UCC(アンダーカバーコミックス) 古葉美一特選

攻略大スペクタクル
- R-TYPE LEO／バーチャレーシング
- 富士山バスター／ジンジンジップ
- バッキーオヘア／ドギューン
- カプコンワールド2
- ワールドヒーローズ

コミック連載第7弾
餓狼伝説―新たなる闘い―

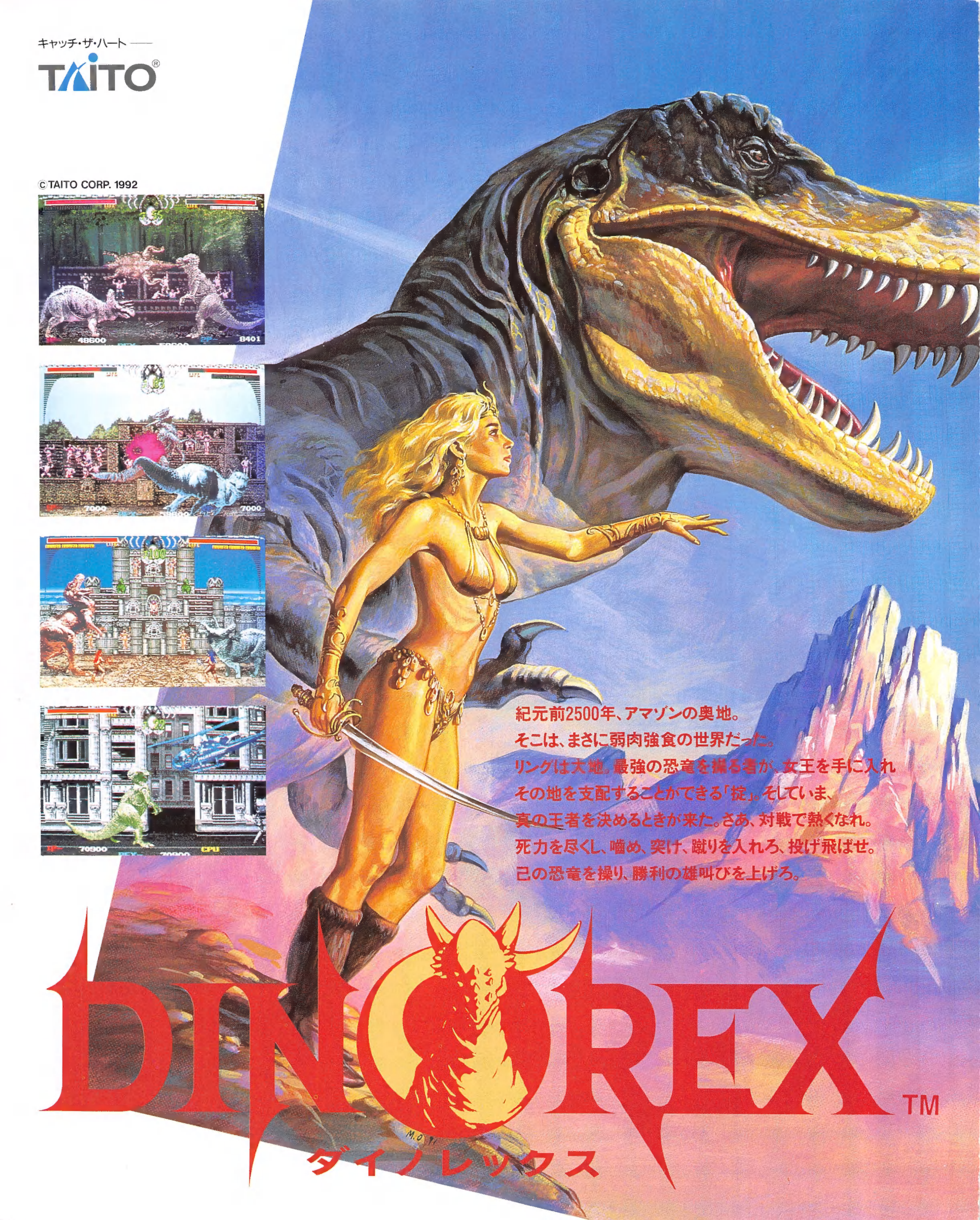
NEW GAME PATROL
- コズモギャング ザ パズル
- ライディング ファイト
- クイズF-1 ワンツーフィニッシュ
- SDガンダムネオバトリング
- ガルメデス／ビッグファイト

AMOAショーに
行ってきました!!



●6種の恐竜からセレクト。8方向レバーとA・B2つのボタンを駆使して、多彩な技を使って激しくバトル。 ●大迫力、臨場感あふれる、美しいグラフィック。 ●アイテムは3種類の卵。キャッチすればさまざまなパワーを獲得。 ●ボーナスステージでは時空を超えてゲームが展開。恐竜が現代にワープし、パトカーや軍隊を蹴散らす。 ●対戦プレイ可能、途中参加可能。

株式会社タイトー®
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4808


キャッチ・ザ・ハート
TAITO
© TAITO CORP. 1992
紀元前2500年、アマゾンの奥地。
そこは、まさに弱肉強食の世界だった。
リングは大地。最強の恐竜を操る者が、女王を手に入れ
その地を支配することができる「掟」。そしていま、
真の王者を決めるときが来た。さあ、対戦で熱くなれ。
死力を尽くし、噛め、突け、蹴りを入れろ、投げ飛ばせ。
己の恐竜を操り、勝利の雄叫びを上げろ。
DINO REX™
ダイノレックス



スタッフ(正社員)募集!!

TEL.048-775-2412

◆プランニングスタッフ　ゲームソフトの企画、サポート、広報の担当スタッフ

◆デザインニングスタッフ　原画やドット絵を描くスタッフ

◆企業概要
- 設　立　1980年
- 資本金　1200万円
- 従業員数　43名
- 事業内容　業務用、家庭用ビデオゲームの企画開発
- 売上高　10億円

◆待　遇
- 給　与　当社規定による(年齢及び経験により優遇)交通費全額支給、超過勤務手当、住宅手当、家族手当ほか
- 昇　給　年1回　　賞　与　年2回
- 勤務地　埼玉県上尾市(JR高崎線)
- 勤務時間　9:00〜18:00
- 休日休暇　完全週休2日、祝日、年末年始、夏期、慶弔・特別・有給休暇
- 福利厚生　各種社会保険、社員旅行
- 教育制度　社内研修、海外研修ほか

◆募集要項
- 資　格　「やる気のある人!」
- 募集学科　全学部全学科(学歴は問いません)
- 募集人員　若干名

◆選　考　書類選考

◆必要書類　履歴書、健康診断書、作品

◆応　募　自由応募(詳細はTELにて)

◆連絡先　〒362　埼玉県上尾市愛宕3-2-15　アルファビル
総務部　飯高　TEL.048-775-2412(直通)

開発元
ALPHA アルファ電子株式会社
埼玉県上尾市愛宕3-2-15 アルファビル
TEL.048-775-2412　FAX.048-775-2198

「NEO-GEO」ROMカセット　「NEO-GEO」はSNKの登録商標です。

日本一の技を見ろ!!

全日本ストリートファイターⅡダッシュチャンピオンシップ





燃えた…。燃えつきたぜ…。真っ黒コゲのスミだぜ

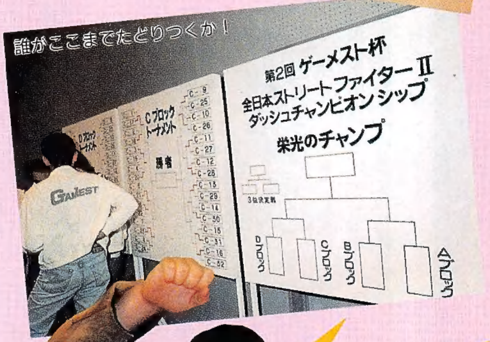
ストⅡダッシュの全日本チャンピオンが誕生したのだ。北は北海道から南は沖縄まで、全国4000人の強者から選びぬかれた162人の精鋭が新宿三省堂ホールで激突したのだ。君の地元プレイヤーはどこまでいったか!! 最強キャラは誰だったのか? 全国レベルの技術とは? 全部まとめてめんどー見よう!!



優勝の太刀川君（中）、2位のハマー君（左）、3位の細川君。



選手宣誓をしてくれた沖縄の山内君。





正道会館の佐竹雅昭選手も応援の檄をとばしてくれたのだ。

ストリートファイターIIダッシュチャンピオンシップ 日本一の技を見ろ!!

決勝!!

全キャラ総当たりの究極デスマッチ

ついに日本一決定

バルログ使いの太刀川政男君(東京・スペースファンタジー代表)全日本チャンピオンに輝く!!

4000人の頂点

決勝戦は12人抜きゲーム。最初のキャラだけ決めてもらって、乱入方式で先に相手のキャラをすべて潰したほうが勝ちである。つまり、持ちキャラ12人を使えなくては勝利しえないという苛酷なルールで行われたのだ。

ストIIダッシュ日本一に王手をかけたのはバルログ使いの太刀川君。全キャラ使いこなすという彼の恐ろしさは、その反応速度にある。スペースファンタジー代表。

対するは、㋘屋代表のハマー君だ。ダルシムに関しては天才的。ここまで多くの強敵に勝ち抜いてきた。

それぞれに内緒で決めてもらったキャラでいよいよ試合開始。太刀川君はリュウ、ハマー君はザンギエフを選んだ。



まずは小手調べ。お互いに得意キャラは出さない。

リュウは小、中足払いを巧みに使い分けザンギを押し込む。ハマー君はザンギを使い慣れぬと見え、リュウの圧勝に終わった。

次にハマー君が選んだのはバルログ。リュウが足払いや波動拳を当てれば、バルログがグサッとツメを当て、中間距離での消耗戦となる。結局僅差でハマー君のバルログが勝利。

これに対し、太刀川君はガイルで応戦。バルログはガイルをピヨらせたが、移動のためのスライディング中にガイルが起き上がってしまい、連続技を入れられずに逆転KOされてしまった。途中、密着状態で互いのしゃがみ中パンチがスカスカすり抜けるという笑える一幕もあった。

ハマー君は次に春麗を出してきた。ガイルはソニック後すぐために入り、春麗が跳んできたところをサマーで迎撃。一見ためなしサマーに見えたため、場内どよめく。このソニックサマーを2回決め、ガイルがまず1本。しかしこの後のラウンドは春麗の逆鱗にふれ、ガイル敗退。

太刀川ザンギの驀進

ここで太刀川君が出したのはザンギエフ。メインキャラはまだまだお互い出さない。

ザンギエフは足くせが悪くというか足払いの使い方がうまい。春麗に快勝。すべてはここから始まった。

まずバイソン。ハマー君があまり使い慣れていないこともあるかもしれないが、圧勝。

続くハマー君のキャラはブランカ。太刀川君のザンギはメインキャラと思わせる闘いぶりで攻め入り、ブランカをも打ち破ってしまった。

決勝戦対戦表

ハマー			太刀川
ザンギエフ	×	○×	リュウ
バルログ	○×	○×	ガイル
春麗	○×	○○○○×	ザンギエフ
バイソン	×	○×	サガット
ブランカ	×	×	春麗
ガイル	×	○○○×	バルログ
サガット	○×	○×	バイソン
ダルシム	○○	○	ダルシム
E・本田	××		
ベガ	×		
ケン	○×		
リュウ	○×		



ザンギエフ強し。次々と強敵を打ち破る。

次はハマー君も必死で勝ちにくる。ガイルの登場だ。ラウンド1は、ガイル圧勝。しかし、この後は何とザンギが取ってガイルまでもハマー君は失ってしまった。

ここで場所がえ。片方が6キャラ失った時点で交代することになっている。

決戦!!

一回電源を落とし、今までとは逆に1P側にハマー君、2P側に太刀川君で再スタート。

太刀川君のザンギエフに対し、ハマー君が出したのは…サガットだ。どうやら本気で勝ちにきたようだ。さしもの太刀川君もこれはつらい。結局ストレートでサガットがザンギを潰した。しかし4キャラを失ったのは大きい。

これに対し、太刀川君はサガットで挑む。初の同キャラ対戦だ。ラウンド3までもつれこんだが、太刀川君のサガットが勝ち残った。

ここでハマー君は本命のダルシムを出してきた。ダルシムはサガットをよせつけずに遠間からピシッ、ペシッと攻撃を続ける。サガットもタイガークラッシュを主体に果敢に攻める。結局、サガットも



ストIIターボ特報!!

春麗に飛び道具が!!

先ごろ世間を騒がせていたストIIダッシュのニューバージョン、ストIITURBOのロケ現場にさっそく取材を敢行したぞ。

場所は新宿の歌舞伎町のド真ん中、オスロというゲームセンターで行われた。初日はさすがに気づいた人は少なかったが、日を追うごとに人が増えてきた。

ゲーム内容は、全体的にスピードUPしていて、それがターボのターボたる所以だ。その他に各キャラに新技が取り入れられていた。

新宿のロケバージョンでは、以下のような特徴があったようだ。

①リュウ・ケンは前方にジャンプした時のみ空中で竜巻旋風脚が出せる。

②春麗は波動拳コマンドで大パンチを押すと気功破という飛び道具が出せる。

③ザンギュラはキックボタン3つ同時押しで足に判定のない、速めの回転のスーパーウリアッ上が出せる。

④E・本田のスーパー頭突きの小が遅く、飛び道具がぬけられる。

⑤ブランカがサマーソルトの要領で山なりのローリングアタックが出せる。


すごい人だかりだ。


もうベガなんかこわくないですと。



一挙手一投足にどよめきが!!

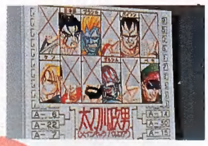

いよいよ決勝戦開始。キャラ総当たり用のパネルが設置される。

ゲゲゲ!!

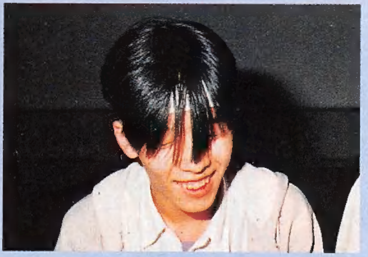



試合後のインタビュー。フゥーつかれた。



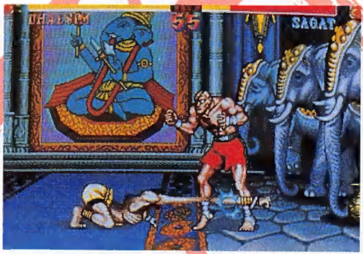

太刀川君のザンギが超ガンバった。


ハマー君あやうし。


優勝者太刀川政男君
メインキャラ＝バルログ


2位 ハマー君
メインキャラ＝ダルシム

1本取ったが、他の2本は危げなくダルがものにした。さすがはメインキャラといったところか。



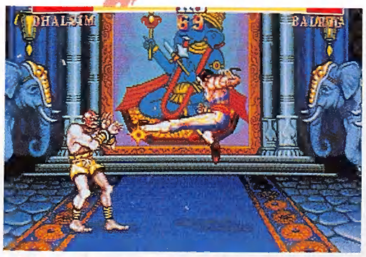
ダルシム登場。最初の餌食はサガットだった。

太刀川君が次に出したのは春麗。ストIIではダルシムキラーとして有名だった春麗だが、ダルシムの読みが冴え、春麗がピヨってしまう。スライディングでダルシム近づいて、上下に高速で屈伸して投げ。うけた。どうやらこの屈伸はハマー君の特徴らしい。

業を煮やした太刀川君は、ついに持ちキャラであるバルログを選んだ。本当の意味での決勝戦だ。

と思ったら車のボーナスステージ。ここでもハマー君は芸を忘れない。ただしゃがんでレバーを左下↓右下↓左下↓と入れるだけなのだが、妙に間抜けで笑える。バルログに蹴られても笑いをとる。何となくハマー君の人間性がわかるようだ。

そしていよいよスタート。バルログが刺し、ダルシムがつかむ。せっかんはめにいこうとするダルシムの手刀アッパーを、バルログは当然のように起き上がりバック転で逃げる。高度な技術、そしてかけひきが繰り広げられ……バルログが端に投げられてしまった。そのままヨガ投げでダルシムが1本先取。



そして、バルログもついに現わる。勝負の行方は？

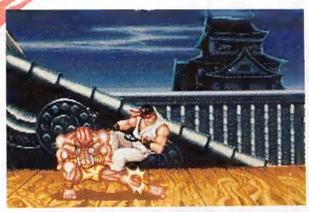
だがこの後のラウンドは、うまく攻めたバルログが勝利した。間合い取りとラッシュの使い分けが実にうまい。

そしてラウンド3。お互い

ストII日本一はどちらの手に…

メインキャラを失ったハマー君だが、まだ終わったわけではない。リュウ・ケン、E・

本田、ベガの4人が残っている。
まずはE・本田でバルログに応戦。本田の強みは何よりも攻撃力。その強烈な跳び蹴りやスーパー頭突きを何度も決め、バルログは窮地に立たされたが、意地を見せ勝利。
次は切り札という感じでベガを選ぶ。バルログは攻めるときはツメでガンガン押し、逃げるときはサイコ、ダブルニー、ヘッドプレスに対応できるように間合いを広くとる。とにかく中間間合いを嫌って攻めてはいたのだが、さすが悪の帝王。あっけなく1本目を取ってしまった。だがこの後はベガはなかなか攻められずにバルログペースで試合は進行。結局、ベガを上手くおさえこんだバルログの勝利。
ハマー君に残されたキャラはリュウ・ケンしかない。まずはケンを出す。
そして試合開始。ハマー君は昇龍拳があまり出ない…つまり、単刀直入に言うと、このままリュウ・ケンをバルログに潰されて終わってしまうのでは…と思われたが、そんなことはなかった。ダルシム譲りの足技で（もちろんそれだけではないが）、何と2－1でケンが勝利したのだ。これでお互いにメインキャラを失ってしまったことになる。
ここで太刀川君が出したキャラはバイソン。バルログマスターのバイソンだけあって落ち着きがなく、奇襲がうまい。最後はダッシュアッパーをスカって逃げパンチを当て、ケンは起き上がらなかった。
さて、ハマー君のキャラは残り1人。主人公リュウである。相手はひき続きバイソン。先程のバイソンVSケン戦ではストレート負けを喫したハマー君だが、今度は逆にバイソンがバシバシくらってピヨってしまう。ここで…おおっと大→中→昇龍だ！と思ったら昇龍拳がスカってしまった。バイソンの反撃に押されながらも、逆に今度は太刀川君がストレート負け。
太刀川君に残ったキャラはケン、E・本田、ブランカ、ダルシム、ベガ。この中から彼は、ハマー君のお株を奪うダルシムを選んだ。
このダルシムがまた芸術的で、ハマー君に劣らずうまい。跳び込みはめくり小スラ＋スラスト2回を確実に決め、竜巻には着地に中パンチ→スラストヨガファイアーや、中パンチ→大キック（ひざ）などまるで流れるよう。彼らが使うと、あの遅いダルシムが、とても素早いキャラに見えてしまうから不思議だ。ハマー君のリュウも負けてはいない。自分がダルシムを使うせいか、ダルシムのいやがるところをついてくる。だが1本取るのが精一杯。辛くも太刀川ダルシムに敗れてしまった。



時が止まった…ついに日本一が決定したのだ。

この時点で全日本ストIIダッシュチャンピオンは、太刀川君に決定した。結局5キャラも残す形となったが、伯仲した試合が多く、どちらが優勝してもおかしくはなかっただろう。
見事優勝した太刀川君、そして、惜しくも敗れたハマー君、この二人には絶賛の拍手が送られた。彼らの闘いは、未来永劫我々の心に残ることだろう

日本一の技を見ろ!!
ストリートファイターIIダッシュチャンピオンシップ!!
準決勝
3キャラを勝ち抜け!!
炎のベスト4、大激戦!!

準決勝 第一試合

太刀川政男（スペースファンタジー）（バルログ ダルシム リュウ） VS 古中雅昭（インスパイア遊）（ガイル ベガ ブランカ）

準決勝は自分のメインキャラ以外に2つのキャラを使用し、合計3キャラで先に2勝あげたほうが勝ちとなる。メインキャラを使えるのは勝っても負けても1回だけだ。新宿三省堂ホールが燃える！黒コゲだあ!!



いわゆる、カタズヲノムってやつですね

〈第1回戦〉
バルログ（太刀川） vs ガイル（古中）




バルログ側は、相手のソニックに対して大足や、飛び蹴り中心に、とにかくガイルを端へ追いつめる。



バルログの蹴りにしゃがみアッパーで応戦。

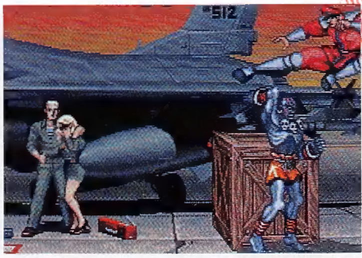
対するガイルは、バルログの跳び蹴りをしゃがみアッパーで相撃ちを狙って、押されないように対抗する。
1ラウンドはガイルのしゃがみアッパーが威力を発揮ー2ラウンド目はバルログ読み勝ち。
そして、3本目。やはり攻めるバルログ。ガイルの起き上がりに中足2発＋中爪が決まったのが大きく、見事ガイルを押さえ込んだ。

〈第2回戦〉

ダルシム（古中） vs ベガ（太刀川）




ダルシム側としては、ベガがピョンピョン跳びまわるので、間合いがとれず苦労する。
ベガは一発きまりゃあ勝ち。
1ラウンド目。跳びまわるベガ。ダルはベガの小キックをチョップで落とそうとするが、見事失敗。その後ベガがしゃがみ小パンチ→立ち小→ダブルニー→しゃがみ中で一気に決まり。



この失敗でダルの負けが決定。あーあ。

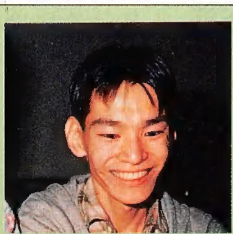
2本目も、すぐドリで攻めるダルにベガくらい投げ。以後はベガペースになる。↓投げで、ベガのストレート勝ち。

古中		太刀川
ガイル	0—2	バルログ
ダルシム	0—2	ベガ

太刀川政男君
メインキャラ＝バルログ



古中雅昭君
メインキャラ＝ガイル

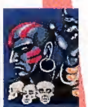
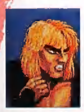


準決勝第二試合

ハマー（ゲ屋）（ダルシム ベガ ケン）
VS
細川（チャレンジャー開大前）（ケン ブランカ）

〈第1回戦〉

ダルシム（ハマー） vs ケン（細川）



めくりで小スラからスラスト2発が連続で入る。

この試合、セオリー通りいけばダル有利。自分の間合いを保てば…。
逆にケンは、いかにダルペースをくずすか？ダルをあせらせてしまうのがいい。
1本目は予想通りダルペース。後半やや攻め込むがケンおよばず。
2本目、ダルシムは、跳び込んできたケンにめくりの小スラからのスラスト2発を決め、ケンを押さえストレートで勝ち。

〈第2回戦〉

ブランカ（細川） vs ベガ（ハマー）




一発が怖いベガに対して、ブランカは果敢に攻める。
1本目は調子に乗るブランカがわずかの差で取る。
しかし、2本目、3本目になると、ベガは思い出したかのように跳び蹴りを登り大パンチで返すようになる。
その動きにまどわされてか、ブランカの攻めに勢いがなくなり消極的になる。
最終的にベガの快勝。ちょっと危なげだったのは演技だったか？



登り大パンチを使われるとブランカきびしいか？

細川		ハマー
ケン	0—2	ダルシム
ブランカ	1—2	ベガ

ハマー君
メインキャラ＝ダルシム



細川一君
メインキャラ＝ケン



日本一の技を見ろ!!
ストリートファイターIIダッシュ チャンピオンシップ
準々決勝
3キャラでぶつかりあい!!

もっとも面白い組み合わせがそろった。
誰もが口をそろえていう。8戦士の闘いぶりを見よ!!


メインキャラは互いに勝った。

準々決勝第一試合

太刀川政男
(上石神井スペースファンタジー)
VS
横山友彦
(タイトーインスタジアム301)

バルログ(○) ガイル(×) サガット(○)
ダルシム(×) ダイル(○) ベガ(×)

●バルログVSダルシム
太刀川君はメインキャラのバルログを、横山君はダルシムを持ってきた。あっという間にダルシムをピヨらせてしまった。そこを投げてバルログがまず1本。
2ラウンド目は横山君も善戦したが、あれ?という感じで再びピヨってしまい…ゴロゴログサッ!おお、ダルシムまだ生きている。ここでダルシムジャンプ。降り際に出した足にバルログツメを当てる。うまい。そしてドリルとツメが相撃ち――だがバルログの体力は半分以上あった。バルログのストレート勝ちだ。

●ガイルVSガイル
ソニックブームと小、中の足払い、そしてソニック後のニーバズーカでの接近。お互い硬い(当然か)。ラウンドハウスがあるため、跳び込めずに体力を削り合う両者。ゲージの減りはほぼ同じ。残りタイム8秒で横山君が1本目を制した。残りの体力は3ドットであった。
2ラウンド目は太刀川君。
ラウンド3。完全に先読みした横山君のガイルキック、そして着地後、一拍おいてサマーソルトが決まり、ガイル使いの意地を見せた。サマーソルトはこの一回のみであった。


この足にツメが…。太刀川君の読み勝ち。

●サガットVSベガ
まず仕掛けたのはサガット。タイガークラッシュで接近だ。ベガはそれを先読みのジャブで落とし小ダブルニー。しかし出すのが早すぎた。サガットに端へ投げられてしまう。そこからサガットの猛攻だ。中足→小足→下タイガーや跳び蹴りからの投げなどでベガピンチ。しかし一瞬のスキをついてホバーキックで脱出。


サイコを見てアッパーで返すのは簡単なことではない。


太刀川政男君
メインキャラ:バルログ


横山友彦君
メインキャラ:ガイル

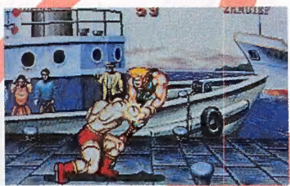
準々決勝第三試合

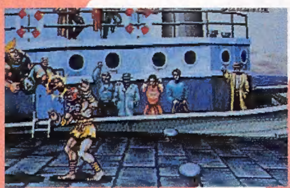
ハマー
(ゲ屋)
VS
片山　武
(ポニーワールド サ コング)

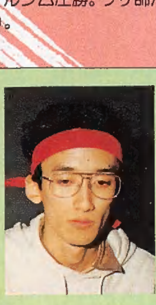
ガイル(×) ダルシム(○) サガット(○)
ザンギエフ(○) ガイル(×) ケン(×)

●ガイルVSザンギエフ
片山君はストII時代のゲ屋宅配便でダルシムにも勝つ「鬼ザンギ」と称して取り上げられたザンギマスターだ。
ラウンド1はガイルが押しまくる。
次のラウンドは…ザンギ攻めまくる。ガイルはこれといったミスもしていないのに殴られ、蹴られ、吸われ…最後はガイルの起き上がりに小足すかしスクリューで今度はガイルが敗れた。
ラウンド3。ガイルの中足払いをザンギが転ばせる。再び大足、そして、つかつか…「エイッ」。ザンギのちゃぶ台返し。うまい。仕上げは跳び中キック→地獄突き→スクリュー、と思いきやガイルは立ち上がる。が、あせって跳んだガイルにしゃがみ中パンチがヒットしてザンギの逆転勝利。

●ダルシムVSガイル
ハマー君のメインキャラダルシム登場。そして片山君が今度はガイルを使う。
ハマー君、さすがに手慣れたものでガイルをまったく寄せつけない。ここで大パンチを空振り。その戻りを追いかけるようにガイルはずんずん歩いて投げ。この見切りはザンギで培われたものだろう。だがダルシムも間合いを離して反撃。遅いソニックを小スラでくぐってのすぐドリルがうまく、ガイルの体力はみるみる減っていく。最後は跳び込んできたガイルをダルシムが小キックで撃墜。
次のラウンドではダルシムの読みがさえ、ガイルはピヨってしまう。そして投げ。その後は中スラ→ヨガファイアーでガイルが燃え、中スラヨガ…せっかんでダルシムがパ


ザンギ無敗伝説…今ここに。


ダルシム圧勝。ワザ師ハマーここにあり。


ハマー君
メインキャラ:ダルシム


片山　武君
メインキャラ:ザンギエフ


片山君。ザンギでは無敗だった。

すかさずサイコで削るベガ。反対側へ抜けて再びサイコだ。だがサガットの小パンチと相撃ち。アッパーカットのミスか。さらにベガはサイコで追い討ちをかけるが、今度はサガットのアッパーカットが炸裂！きちんと狙って当てるのはさすが。サガットが一本先取した。

2ラウンド目もサガット優勢。ベガは防戦一方。最後はベガの起き上がりサガットの中足→小足→クラッシュの3段が決まり、サガットの勝ち。

準々決勝第二試合

古中誠一（インスパイア遊） （バルログ(○) ガイル(○)）
VS
牧田智幸（高山グリーンホテル） （リュウ(×) ザンギエフ(×)）

●リュウVSバルログ
牧田君のメインキャラリュウ、そして古中君はサブキャラのバルログでまず勝負。
竜巻で再三攻撃をしかけるリュウだが、バルログの投げやツメ攻撃の返り討ちに遭う。しかし、三度目の正直。竜巻からの昇龍拳がきれいにヒット。その後はお互いに手堅く攻め合う。そして先に断末魔をあげたのはリュウだった。
2本目はリュウも必死だ。跳び蹴りや投げであっという間にバルログの体力を減らす。しかしバルログも反撃。結局足払いで転んだバルログにリュウのすかし投げ（起き上がる直前に小足払いを出しておき、つかつか歩いてっての投げ）がきまって1対1だ。


メインキャラが負けるのはイタイ。



こう出しておいて投げるのだ。

3本目はリュウの猛攻。跳び蹴り→足払いでバルログを3回転ばす（投げと思わせて）。リュウの勝ちに思われたが、この後波動を完全にバルログが読んで跳び蹴り→中足→中ヅメの3段攻撃！リュウはピヨってしまう。そこを投げて古中君がサブキャラのバルログで牧田君を破った。
●ザンギエフVSガイル
メインキャラのリュウで敗れてしまった牧田君はザンギエフで古中君のメインキャラガイルと闘わなくてはならない。あまりにもひどい仕打ちだ。やはりこれは分が悪い。
1ラウンド目はパーフェクトでザンギの負け。
2ラウンド目はザンギも頑張る。先読みやすかしスクリューも決まったが結局ドロー。
3ラウンド目もいいところまでいったのだが相手はガイル。惜しくも負けてしまった。
古中君がストレートで準決勝進出だ。



まっこんなものだろう（おいおいそれは…）。


牧田智彦君
メインキャラ：リュウ


古中誠一君
メインキャラ：バルログ

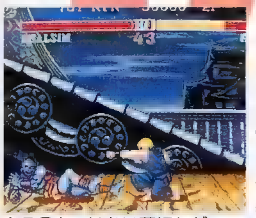
ーフェクト勝ち。何と残りタイム80秒だった。
●サガットVSケン
ハマー君のサガット、片山君のケン共にサブキャラ。互いにアッパーカット、昇龍拳があまり出ないようで、一本目はサガットの跳び蹴りでケンダウン。
次のラウンドも攻撃力の差がでたのか、サガット勝利。決め技は投げだった。
こうしてハマー君が勝ち上がった。片山君は、ザンギで無敗のまま姿を消した。

準々決勝第四試合

細川　一（チャレンジャー関大前） （サガット(○) ガイル(×) サガット(○)）
VS
川端　祥敬（コズミックプラザABC） （ダルシム(×) ガイル(○) ブランカ(×)）

●ダルシムVSケン
最初に細川君は持ちキャラであるケンを出してきた。うまくスキをついてケンたたみ込む。最後はダルシムのスライディングにケンのしゃがみ中パンチがヒット。これは狙って出したもの。まずケンが一本。
ラウンド2。ケンいきなり跳び込む。ダルシムたまらず中キックを出すが大パンチ→昇龍でピヨってしまう。もはやこれまでかと思われたが、ケンがダルシムを飛び越してしまい、ダルシムはしゃがみアッパー一発分の痛手で済んだ。その後昇龍を投げたダルシムがすぐドリで攻める。ケンはガード。そして中昇龍。これがダルシムにヒット。倒れたダルシムをケンがめくって小足払いでピヨらせた。最後は跳び小パンチ→ジャブ昇龍でダルシムをKO。
●ガイルVSガイル
ガイル使いの川端君は細川君のガイルにサマーソルト。しかし空振り。逆にサマーで返されて劣勢に。が、その直後川端君は先読みのガイルキック。くらい投げされそうだったが着地サマーを出して形勢逆転。そしてソニック投げと見せかけてサマーを誘い、ドラゴンスープレックス。川端君が一本先取。
2ラウンド目は細川君がほぼパーフェクトで一本返した。
3ラウンド目も細川君優勢。しかし川端君がサマーで転ばせてソニック投げで逆転。その後端に追いつめられる形となるが、バクチサマーがヒットして川端君が勝利。
●ブランカVSサガット
これは性能の差がはっきりと出た。ブランカ善戦しつつもサガットがまず一本。
ラウンド2はブランカ優勢。小ローリングやのび～るをうまく使ってサガットを追い込む。しかしサガットの逆襲。跳び蹴り→足払いでブランカピヨってしまう。そして跳び蹴りアッパーでサガット逆転。だが、意外に減らない。しかし下タイガーをくらってサガットストレート勝ち。細川君の勝利だ。


最後まで目が離せなかった。



おろ？あっけない幕切れだ。


この後すぐサマーを出した。うまい。

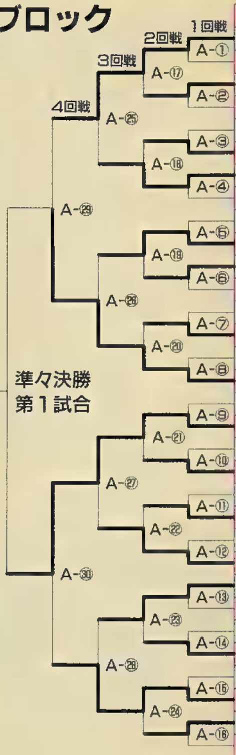

細川　一君
メインキャラ：ケン


川端祥敬君
メインキャラ：ガイル

FIGHT

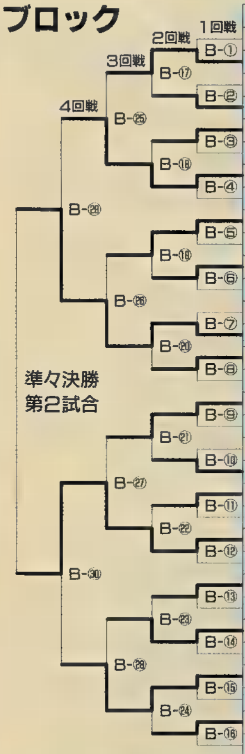
全試合行程 128人の闘いの記録

Aブロック



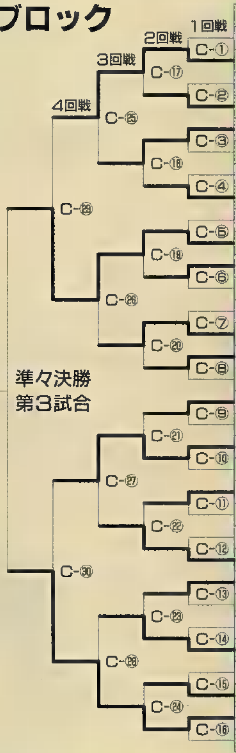
選手番号	名　前	メインキャラ	代表ゲーセン名
A 1	西脇	春麗	NTK(北海道)
A17	富岡	ガイル	上福岡プレイランドカーニバル(埼玉)
A 2	今野	サガット	ファミリーランドピノキオ(北海道)
A18	河部	ザンギエフ	ゲーム・イン・DAIEI(千葉)
A 3	後藤	E・本田	釧路スガイ(北海道)
A19	小林	ケン	タイトーインライナー(千葉)
A 4	斎藤	ケン	ジャック&ベティ七日町店(山形)
A20	岩立	ベガ	ゲームランドスバル(千葉)
A 5	佐藤	サガット	ハイテクセガ盛岡(岩手)
A21	日野	ガイル	㋘屋(東京)
A 6	大森	リュウ	SAY TAITO花巻(岩手)
A22	寺内	サガット	ゲームプラザ ザ・ゴリラ(東京)
A 7	細谷	ガイル	ゲームランドアタック(宮城)
A23	佐藤	ベガ	池袋プレイランドラスベガス(東京)
A 8	蛯名	ダルシム	ゲームランドキンコンカン(宮城)
A24	横山	ガイル	タイトーINスタジアム301(東京)
A 9	安斎	サガット	NO・SIDE(福島)
A25	太刀川	バルログ	石神井公園スペースファンタジー(東京)
A10	佐々木	バイソン	群馬ジャック&ベティ(群馬)
A26	金子	ガイル	フロントロウ(東京)
A11	森村	ケン	ハイテクセガ高崎(群馬)
A27	土沼	ケン	ハイテクセガ渋谷(東京)
A12	中谷	ベガ	モンテカルロ(群馬)
A28	古口	サガット	コパⅢ(神奈川)
A13	鈴木	ザンギエフ	プレイタウン(茨城)
A29	宮尾	春麗	オレンジハウス(神奈川)
A14	川田	春麗	ピンクパンサー(茨城)
A30	松野	ケン	ゲームトライ(神奈川)
A15	佐藤	ベガ	ガリバー熊谷店(埼玉)
A31	八十原	ブランカ	ゲームガレージキャロットたまプラーザ(神奈川)
A16	義村	ダルシム	ポニーワールド・ザ・コング(埼玉)
A32	功刀	サガット	ハイテク遊園ニュースター(山梨)

Bブロック



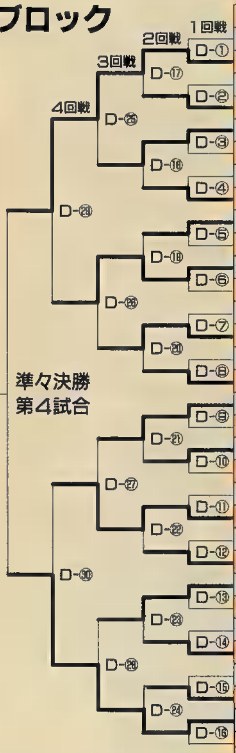
選手番号	名　前	メインキャラ	代表ゲーセン名
B 1	丸山	ダルシム	西銀座ゲームプラザ(山梨)
B17	瀧川	サガット	コズミックプラザABC(大阪)
B 2	藤巻	ベガ	ゲームコーナーダイヤ(長野)
B18	矢井田	ベガ	ニチイ泉佐野店内アルファ21(大阪)
B 3	宇佐美	ガイル	ゲームコーナーマカオ(長野)
B19	有本	ブランカ	アミューズメントスペースハスラー(三重)
B 4	山岡	ダルシム	ブルート岩村田店(長野)
B20	武田	ダルシム	ファミコンランド・チャンプ(三重)
B 5	野嶋	ガイル	オレンジハットとなみ(富山)
B21	丸林	ガイル	アミューズ&レスト明洋(兵庫)
B 6	山田	ベガ	どりいむ(富山)
B22	森尾	ベガ	ピノキオ(兵庫)
B 7	築地	ガイル	アップル流通店(静岡)
B23	古田	ガイル	インスパイア遊(兵庫)
B 8	水野	バルログ	キングクロス(静岡)
B24	平本	ベガ	W.T.T.呉(広島)
B 9	三濃川	ガイル	キャノン最前線(愛知)
B25	福島	ガイル	ゲームシティDADA(島根)
B10	森山	ダルシム	テクノドーム竜宮(愛知)
B26	福田	ベガ	アミューズメントオズ宇部新川店(山口)
B11	鈴木	ガイル	ウィルトークタイトー豊橋店(愛知)
B27	浜矢	ダルシ	チャレンジバンバン(愛媛)
B12	牧田	リュウ	高山グリーンホテル(岐阜)
B28	文元	ガイル	パーク5(香川)
B13	太田	ベガ	ウィルトークTAITO金沢(石川)
B29	柴田	ガイル	モンキーハウス本館(福岡)
B14	太田	バイソン	扇が丘レジャーセンター(石川)
B30	本田	リュウ	ゲームキャロット住吉(長崎)
B15	安田	ベガ	京都ニュータイプ洛西(京都)
B31	竹之内	ガイル	システムランドオオヨド(宮崎)
B16	奈須	春麗	チャレンジャー関大前店(大阪)
B32	山内	ガイル	ヤングパレス(沖縄)

Cブロック

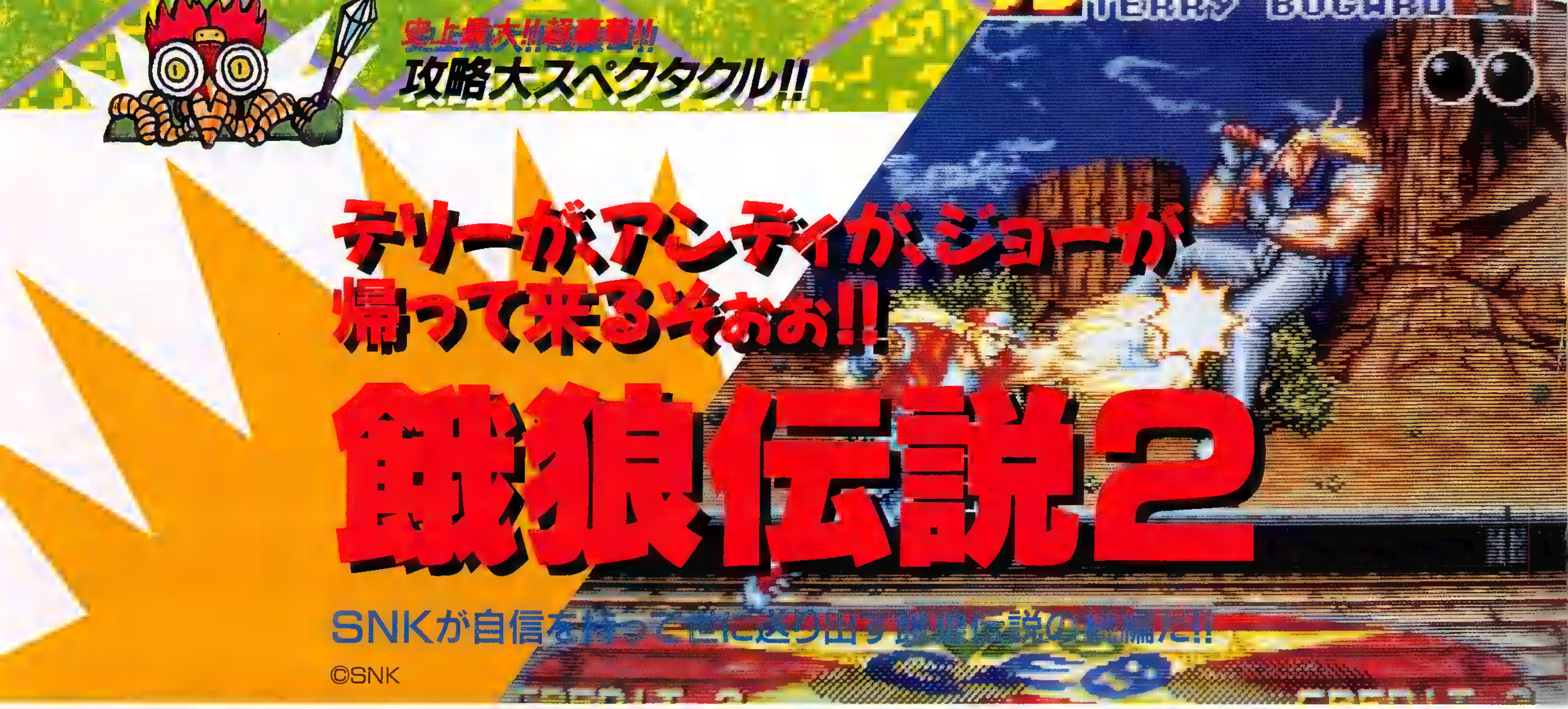


選手番号	名　前	メインキャラ	代表ゲーセン名
C 1	佐谷	ブランカ	NTK(北海道)
C17	近藤	ガイル	上福岡プレイランドカーニバル(埼玉)
C 2	吉田	リュウ	ファミリーランドピノキオ(北海道)
C18	中川	ケン	ゲームインDAIEI(千葉)
C 3	高瀬	ガイル	釧路スガイ(北海道)
C19	鳥山	ベガ	タイトーインライナー(千葉)
C 4	安倍	ガイル	ゲームインジャック&ベティ七日町店(山形)
C20	奥沢	サガット	ゲームランドスバル(千葉)
C 5	斎藤	ガイル	ハイテクセガ盛岡(岩手)
C21	浜	ダルシム	㋘屋(東京)
C 6	河野	ガイル	SAY TAITO花巻(岩手)
C22	道山	ベガ	ゲームプラザ ザ・ゴリラ(東京)
C 7	阿部	ガイル	ゲームランドアタック(福島)
C23	木塚	ケン	池袋プレイランドラスベガス(東京)
C 8	平	リュウ	キンコンカン(宮城)
C24	高橋	ベガ	タイトーインスタジアム301(東京)
C 9	天倉	ガイル	NO・SIDE(福島)
C25	井田	ダルシム	石神井公園スペースファンタジー(東京)
C10	織茂	バルログ	群馬ジャック&ベティ(群馬)
C26	山中	ベガ	フロントロウ(東京)
C11	金澤	E・本田	ハイテクセガ高崎(群馬)
C27	赤尾	ベガ	ハイテクランドセガ渋谷(東京)
C12	辻村	ダルシム	モンテカルロ(群馬)
C28	白石	ガイル	コパⅢ(神奈川)
C13	村岡	ガイル	プレイタウン(茨城)
C29	斎藤	ケン	オレンジハウス(神奈川)
C14	尾崎	リュウ	ピンクパンサー(茨城)
C30	長谷川	バイソン	ゲームトライ(神奈川)
C15	石田	ダルシム	ガリバー熊谷店(埼玉)
C31	秋山	バルログ	ゲームガレージキャロットたまプラーザ(神奈川)
C16	片山	ザンギエフ	ポニーワールドザ・コング(埼玉)
C32	青柳	ベガ	ハイテク遊園ニュースター(山梨)

Dブロック



選手番号	名　前	メインキャラ	代表ゲーセン名
D 1	小高	サガット	西銀座プラザ(山梨)
D17	川端	ガイル	コズミックプラザABC(大阪)
D 2	常田	ガイル	ゲームコーナーダイヤ(長野)
D18	志賀	E・本田	ニチイ泉佐野店内アルファ21(大阪)
D 3	唐沢	ベガ	ゲームコーナー・マカオ(長野)
D19	羽山	ザンギエフ	アミューズメントスペースハスラー(三重)
D 4	桜井	ガイル	ブルート岩村田店(長野)
D20	片浜	リュウ	ファミコンランド・チャンプ(三重)
D 5	滝川	ザンギエフ	オレンジハットとなみ(富山)
D21	東	バルログ	アミューズ&レスト明洋(兵庫)
D 6	岩崎	ケン	どりいむ(富山)
D22	野村	バルログ	ピノキオ(兵庫)
D 7	川口	春麗	アップル流通店(静岡)
D23	安定	ガイル	インスパイア遊(兵庫)
D 8	佐藤	バルログ	ゲームタウンキングクロス(静岡)
D24	楠本	ブランカ	W.T.T.呉店(広島)
D 9	水谷	ガイル	キャノン最前線(愛知)
D25	曽田	ベガ	ゲームシティDADA(島根)
D10	浅野	ケン	テクノドーム竜宮店(愛知)
D26	野村	ガイル	アミューズメントオズ宇部新川店(山口)
D11	榊原	ガイル	ウィルトークタイトー豊橋店(愛知)
D27	広瀬	リュウ	チャレンジバンバン(愛媛)
D12	加藤	サガット	高山グリーンホテル(岐阜)
D28	平田	サガット	パーク5(香川)
D13	長田	春麗	ウィルトークタイトー金沢(石川)
D29	吉田	ザンギエフ	モンキーハウス本館(福岡)
D14	大竹	ガイル	扇が丘レジャーセンター(石川)
D30	山本	ベガ	ゲームキャロット住吉(長崎)
D15	福原	サガット	京都ニュータイプ洛西(京都)
D31	飛田	バルログ	システムランドオオヨド(宮崎)
D16	細川	ケン	チャレンジャー関大前店(大阪)
D32	真喜志	春麗	ヤングパレス(沖縄)



史上最大!!超豪華!!
攻略大スペクタクル!!

テリーが、アンディが、ジョーが帰って来るぞぉぉ!!

餓狼伝説2

SNKが自信を持って世に送り出す餓狼伝説の続編だ!!

▼操作一覧表

※キャラが右向きの場合です

通常攻撃	パンチ	弱	Aボタン	繰りだされる技は、距離により変化（近距離・遠距離の２種類）
		強	Cボタン	
	キック	弱	Bボタン	
		強	Dボタン	
移動	通常移動		レバー ←、→	
	ジャンプ		レバー↑、↖、↗	ボタンを入れることで、ジャンプキック・ジャンプパンチが使用できる
	飛び退き		レバーを敵のいない方向に2回	
	しゃがみ移動		レバー ↙か↘	対戦相手のいる方向に入力。ボタン入力でしゃがみパンチ、しゃがみキック攻撃
	ライン移動		A+Bボタン	移動できないステージもある
防御	しゃがみ		レバー ↓	
	防御		レバー ←、→	対戦相手のいる方向とは逆に入力
	クラクラ状態からの回復		ボタン連打	
	接触技の防御		レバーを左右に振る	受けるダメージを軽減する
挑発	挑発		Cボタン	どちらも画面両端に離れた時のみ使用可能
特殊技	投げ技基本操作（キャラ右向きの場合）		レバー →+C	持っていないキャラ、このほかにも複数の技を持つキャラもいる（特殊技一覧を参照）
	接触技基本操作（キャラ右向きの場合）		レバー →+D	
	避け攻撃		受けの状態から →+A	敵のいる方向にレバーを入れる
	必殺技		各キャラクターにつき２～４種類保有（特殊技一覧を参照）	
	超必殺技		各キャラクターにつき１種類保有	
ライン攻撃	ライン移動 パンチ攻撃		違うライン上で AorC	攻撃の強弱の区別はない
	ライン移動 キック攻撃		違うライン上で BorD	
	ライン飛ばし攻撃		C+Dボタン	奥に障害物がある場合、弾かれて戻る

ストーリー

ギースが倒れ、平和に暮らしていた彼らに再び〝キング・オブ・ザ・ファイターズ〟の招待状が届いた。ギースが死んだ今、なぜ、誰がこんなことを？真相を突きとめるため格闘戦士たちは闘いを繰り広げるのであった……。

ここが変わったゾ!!

２になって変更のあった点を挙げてみよう。

操作系統については、操作一覧表を見てもらえば大体は把握できると思うので簡単に説明しよう。

まず第一に通常攻撃を４つのボタンを使用し、ボタンによって攻撃の強弱が決まるということ。

次にラインに関してだが、前作と同じように手前と奥の２つのラインが存在して、今回は自分からラインを移動することができるようになった。またC＋Dボタンで敵を別のラインへと投げ（蹴り）跳ばすこともできるぞ。



個性あふれる８人のキャラクターたち。

８人から選べ同キャラ対戦も

ゲームシステムもかなり変わったぞ。

選べるキャラクターは全部で８人になった。

１人プレイの場合、その中から誰か１人を選んでスタート。そのとき、一番最初の対戦相手を８人の中から選ぶことができて、１回戦の相手に



さあさあ、対戦対戦。


昇龍弾が炸裂。


タイガーキック健在。

よって2回戦以降の相手が決まるのだ。ここで、ナゼ8人なのかと思った人も多いハズ。その秘密は同キャラ対戦にあるのだ。今回は自分（のニセモノ?）をも倒さなくてはならないのだ。

2人プレイでは、対戦アリ（もちろん同キャラも可能）乱入アリだ。しかーし、非常に残念なことに2人協力プレイがなくなってしまった。

アニメにもなった餓狼の続編だ。前作の3人を使うもよし、新キャラを使うもよし、とにかくこれはもうプレイするしかねーよな、全国のゲーマー諸君よ!!

これが餓狼伝説アニメ版だ!!





12月23日、あの餓狼伝説のアニメがテレビ放映されるのだ。

放映はフジテレビ系列で、12月23日（水）10時30分から11時25分までだ。

タイトルは「バトルファイターズ餓狼伝説」。

スタッフは監督／福富博、脚本／山田隆司、キャラクターデザイン・作画監督／大張正己の各氏だ。



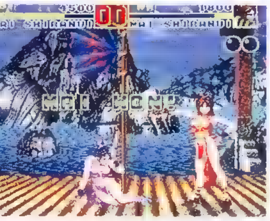
正道会館佐竹雅昭選手

▼特殊技一覧

	テリー・ボガード	アンディ・ボガード	ジョー・ヒガシ	キム・カッファン	ビッグ・ベア	山田　十平衛	チン・シンザン	不知火　舞
投げ技	バスタースルー → C	抱え込み投げ → C	レッグスルー → C	殺脚投げ → C	パワーボム → C	一本背負い → C	合気投げ → C	風車崩し → C
投げ技					リフトアップスルー ↘ D	巴投げ ← D		
投げ技					バックドロップ ← C	俵投げ ↘ C		
投げ技					ラリアットドロップ ↘ C	いずな落とし ジャンプ中↙↓↘どれかとD		
接触技	なし	なし	ひざ地獄 → D	なし	ネックハング → D	熊殺し ↗ C	頭突殺 → D	なし
接触技					ベアハッグ ↓ D	弁慶泣かし → D		
接触技					ヘッドバッド ← D			
避け攻撃	ライジングアッパー 受け状態から→A	平手打ち 受け状態から→A	スウェーキック 受け状態から→A	ヨプチャギ 受け状態から→A	ベアクロー 受け状態から→A	抜き手打ち 受け状態から→A	雲　手 受け状態から→A	跳ね蹴り 受け状態から→A
必殺技	バーンナックル 弱 ↓↙← A 強 ↓↙← C	斬影拳 弱 ↙溜めて→ A 強 ↙溜めて→ C	スラッシュキック 弱 ↙溜めて↗ B 強 ↙溜めて↗ D	飛燕斬 弱 ↓溜めて↑ B 強 ↓溜めて↑ D	ジャイアントボム 弱 ↙溜めて→ A 強 ↙溜めて→ C	ダッシュ二本背負 弱 ←溜めて→ B 強 ←溜めて→ D	氣雷砲 弱 ↓↘→ A 強 ↓↘→ C	龍炎舞 弱 ↓↙← A 強 ↓↙← C
必殺技	ライジングタックル 弱 ↓溜めて↑ A 強 ↓溜めて↑ C	昇龍弾 弱 ↓↘→ A 強 ↓↘→ C	爆烈拳 弱 Aボタン連打 強 Cボタン連打	半月斬 弱 ↓↙← B 強 ↓↙← D	Sドロップキック 弱 ―――― 強 Dボタン10秒押す	大いずな落とし 弱 ↓溜めて↑ A 強 ↓溜めて↑ C	大太鼓腹打ち 弱 ↓溜めて↑ A 強 ↓溜めて↑ C	必殺忍蜂 弱 ←↙↓↘→B 強 ←↙↓↘→D
必殺技	クラックシュート 弱 ↓↙←↖B 強 ↓↙←↖D	空破弾 弱 ↙溜めて↗ B 強 ↙溜めて↗ D	タイガーキック 弱 ↓↘→↗B 強 ↓↘→↗D	飛翔脚 弱 ジャンプ中↓ B 強 ジャンプ中↓ D		センベイ手裏剣 弱 ←溜めて→ A 強 ←溜めて→ C	破岩激 弱 ←溜めて→ B 強 ←溜めて→ D	花蝶扇 弱 ↓↘→ A 強 ↓↘→ C
必殺技	パワーウェイブ 弱 ↓↘→ A 強 ↓↘→ C	飛翔拳 弱 ↓↙← A 強 ↓↙← C	ハリケンアッパー 弱 ←↙↓↘→A 強 ←↙↓↘→C					ムササビの舞い ↓溜めて↑ C ※特定エリア専用

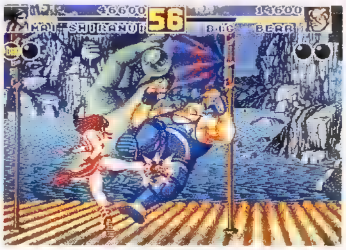
※キャラクターが右向きの場合です





ホンモノ舞の勝ち。この時胸が揺れるゾ。

舞のライン飛ばし攻撃、天水の舞い。強力。

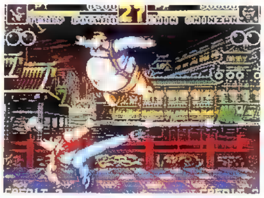




キムの必殺技、半月斬。



十平衛の一本背負いだ。



ボヨヨンアタック!!（正式名称は大太鼓腹打ちダヨ）

キャラクター紹介

▼キャラクター1

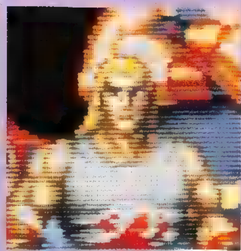
名　前	テリー・ボガード（22歳）
使用技	マーシャルアーツ+喧嘩殺法
登場ステージ	アメリカ（西部・アルバカーキ）：汽車の上で、グランドキャニオン風の荒野で闘う

前作に引き続き、このゲームの第1の主人公。陽気なアメリカンで、もっともHERO色の濃いキャラクター。前作よりビルドアップ、やや大人っぽくなっての登場。

▼キャラクター2

名　前	アンディ・ボガード（21歳）
使用技	骨　法
登場ステージ	イタリア（ベネツィア）：遊覧船上で、コロセウムやピサの斜塔をバックに闘う

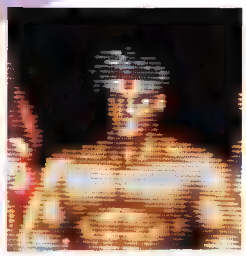
テリーの弟。前作に引き続いての主役。幼いころよりなかなか兄を超えることができず単身日本に渡り、骨法を習得。テリーよりもストイックな青年。



▼キャラクター3

名　前	ヒガシ・ジョー〈東丈〉（21歳）
使用技	ムエタイ
登場ステージ	タイ（チェンマイ）：神殿風の建物と湖をバックに闘う

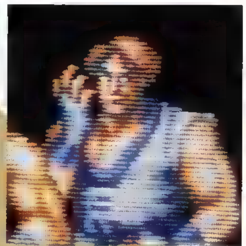
前作に引き続いての、第3の主役。年若くしてタイに渡り、本場ムエタイでチャンピオンになった格闘の天才。テリー、アンディとは熱い友情で結ばれている、熱血日本青年。



▼キャラクター4

名　前	キム・カッファン（28歳）
使用技	テコンドー
登場ステージ	韓国（ソウル）：南大門をバックに闘う

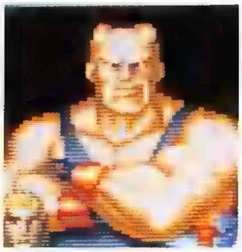
テコンドーこそ世界最強と、強く信じている。また、その威信にかけて証明しようとする超真面目人間。



▼キャラクター5

名　前	ビッグ・ベア（35歳前後？）
使用技	プロレスリング
登場ステージ	オーストラリア(アリス・スプリングス)：夕日のエアーズロックがバック

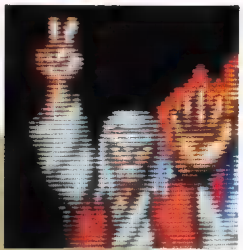
前作で、極悪非道ぶりを発揮したライデンが、覆面を脱いだ姿で登場。親分ギースを失ったと同時に改心し、今回は純粋に世界最強を目指す。プロレスラーのため、荒っぽいパワー殺法を得意とする。



▼キャラクター6

名　前	山田　十平衛（70歳前後？）
使用技	柔　道
登場ステージ	日本（熊本）：屏風ふう衝立や、仁王像が置いてある、コテコテの和製屋敷内で闘う。庭園にはシシオドシも見える

現役を退いたが、その昔は鬼の山田と恐れられた柔道家。ギャルにモテたいがため、世界最強を目指す。



▼キャラクター7

名　前	チン・シンザン（40歳前後？）
使用技	太極拳
登場ステージ	香港（アバディーン）：ギンギラのネオンが輝く、水上レストランをバックに闘う

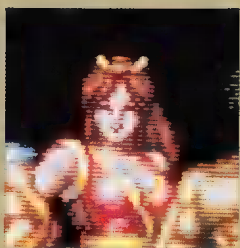
太極拳の実力者なのだが、世界一になり、道場を開いて大金持ちになりたいがため、参加する。動機は不純だが、憎めない人物である。



▼キャラクター8

名　前	不知火　舞（18歳）
使用技	忍　術
登場ステージ	日本（青木ケ原・樹海）：鳥居、仏像などが流れる、幻想的な大河を、イカダで下りながら闘う

野性的で気が強いが、可愛らしい一面もある。代々伝わる忍術を伝承し参加する。ちなみに、アンディに骨法を教えたのは、彼女のおじいさんである。



今月は関羽でチャレンジだ!!

天地を喰らうII 赤壁の戦い

QSOUND

担当：FRS-N,O

全10ラウンド中、4ラウンドを攻略。ヤマ場はラウンド2ボス夏侯惇だ。連続技→投げも使いこなせ!!

最強の座は関羽に…

先月の段階で、趙雲と最強の座を争っていた関羽で、今月は4面までみていこう。

関羽の強さは、趙雲と比べて、攻撃力と防御力の強さ、そして、パンチの素振りの速さにある。

ここで問題となるのが、パンチの素振りだ。一見、連打可能な趙雲の振りだが、よくみるとジャブを2回出したあと、一瞬パンチの打ち休みがある。これがガンで、この打ち休みのときに敵の体当たりなどをくらいやすい。

それに比べて関羽は、打ち休みがほとんどないので、突進などに対して心強い。移動速度も、そこそこ速い。

ラウンド1 博望坡(はくぼうは)の戦い一

（スタート地点から橋の入口までをシーン1とする）

●登場キャラクター…
張、李、楊、馬、干、季、晏

最初にしては、いろいろな名前の雑魚が登場するが、闘い方は基本的に一緒でいい。共通して言えることは、敵がヤリを突き出しているときは、つかめない、ということ。


上下、斜めから近寄る。

とりあえず、正面からいくならパンチ連打で、つかむなら上下から近寄ろう。

敵が少ないうちに、基本的な技をいくつか試しておこう。

初めから乗っている馬についてだが、これもひととおり馬の基本操作を練習したら、降りてしまおう。

（橋からボスまでをシーン2とする）

●登場キャラクター…
楊、張、馬、李、晏、鍾、陳、干

少しせばまった橋の上での闘いだ。

ここでは、雑魚が3人1列で現れる。

放っておくと、そのまま行ってしまうことがあるが、行きたい奴は行かせてしまおう。

フィールドが狭いため、上下から近づいてつかむよりも正面から殴って進んだほうがいいだろう。

ラウンド1ボス 李典

●登場キャラクター…
ボス・李典、呂、肥肥、宋

孔明の作戦で、橋の入口に火計が用意されている。

使っても使わなくてもいいが、使うときは写真②くらいまで引きつけてからとろう。


引きつけはこのへんまで。あまり引きつけても危い。ちなみにここで火計を使うと2面で火事が起こる。写真②

ちなみに、とりかたは重なってAボタンを押せばいい。

李典は、つかもうとすると空中で回転する。このときは無理につかもうとせずに一度離れよう。最も楽と思われる攻略法は、ボスの歩く4～5歩先で待ち、パンチ連打で攻撃する方法。李典の座っていた腰かけを壊すと（敵を投げつけるなど）肉まんが出るぞ。


李典の空中回転に注意。こうなったら無理につかもうとせずにすぐ逃げよう。

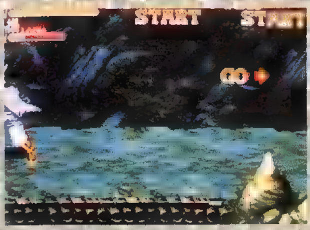

腰かけから肉まんが…。

ラウンド2 博望坡(はくぼうは)の戦い二

（スタート地点から広場の入口までをシーン1とする）

●登場キャラクター…
徐、尚、楊

徐は、正面から近寄ると弓で殴られるので、軸をずらしてパンチ連打するか、左へ投げて画面外ではめてしまおう（全員、左へ投げたあと）。


画面外で殴ってはめる。

（広場をシーン2とする）

●登場キャラクター…
馬、楊、張、趙紳、趙熊、肥肥、宋

2ラウンド最大の難所がここだ。趙紳と趙熊がライバル。

突進が怖いので、なるべく急な角度で走らせないようにラインを合わせよう。突進はパンチ連打で止めることができる。一番手がたいのは、左上の箱に入っている剣を使ってグサグサ刺すパターンだ。


つねにゆるい角度で走らせるようにしよう。


決まれば最も楽な剣パターン。

もちろん、肥肥や宋の突進も止めることができる。この2人は、遠距離から時限爆弾を放り投げてきたりする。結構くらうと、ダメージもばかにならないので気をつけよう。



（広場からのスクロールが止まるまでをシーン2-1とする）

●登場キャラクター…楊、張、林、馬、拳、尚、錘

シーン2で体力を半分以下に減らされていたら、まっさきにつぼの中の肉まんを取ろう。このシーンは、とにかく画面左に敵を投げつけて、画面外に追いやってはめる。林の弓殴りだけはくらわないようにしたい。

（残りボス前までをシーン2-2とする）

●登場キャラクター…黄、林、呂

あまり進みすぎると、ボスの夏侯惇がでてきてしまうぞ。

ここでは、敵が寄ってくるのを待ち、全部左へ投げてからパンチ連打で倒すと、時間的に余裕ができる。



これ以上先へ進むとボスがでてきてしまう。

ラウンド2ボス 夏侯惇

全ボス中、三強に入ると思われる強敵。

初めは馬に乗って現れる。まずは、夏侯惇を馬から降ろすことを考えよう。夏侯惇を、楽に、かつ確実に落馬させる手段はただひとつ、雑魚を投げつけることだ。

落馬させたら、スクロールアウトさせて馬に乗らせないようにする。しばらくすれば馬は走っていってしまう。

馬がいなくなれば半分は勝ったも同然。あとは軸をずらしてパンチ連打で攻撃しよう。



ザコを投げつけて夏侯惇を落馬させる。



ボスの軌道上で待ち、パンチ連打。

ボーナスステージ・I

レバーをぐるぐる回し、ボタン連打で皿の上の料理をたいらげる。相手のCPUの中に張飛がいるとちょっとやっかい。彼は食べるのがとても早い。気合を入れてかからないと負けてしまうぞ。

ラウンド3 新野城（しんやじょう）

（スタート地点から新野城入口までをシーン1とする）

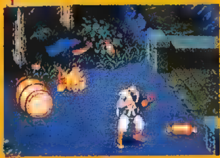
●登場キャラクター…黄、李、忍、徐、張

このシーンで気をつけるのは、初登場の忍。雑魚を殴っていると、遠くからジャンプしてきて、グサッとやってくれる。このため、同じところで立ち止まらずにラインをずらしつつ攻撃することが必要となってくる。地道にずらし殴りでいくのが確実な方法だろう。



こう、跳ばれる前にラインをずらしておく。

ここを過ぎると、タル3個が一列となって転がってくるが、2回目のタルに注目。2回目の一番上は、勝手に壊れるので（得点アイテム）はいいが、一番下には肉が入っている。これを早めに壊すと、つぎに敵がでてくる場所に、スクロールしても残すことができる。



早めに壊せば、スクロールしても肉が残る。

（新野城の入口をシーン2とする）

●登場キャラクター…楊、張、李、林、徐、馬、晏、干、錘

ただのザコラッシュである。それに加えて、さきほど残した肉があれば…。しかし、雑魚といえども、少しパワーアップしている（雑魚もつかみ殴りしてくるし…）。ずらし殴りか、ひたすらつかんで攻撃2回→投げ、でいこう。

ラウンド3ボス 許褚

許褚は出現するときにローリングアタックをしてくる。許褚の攻撃の中で、このローリングは大したダメージにはならないが、気をつけるのは正面からのハンマー殴りとフライングボディプレスだ。

ハンマー殴りは、正面から近づかなければいいだけだが、フライングボディプレスは跳んだあとでも誘導しているらしく、避けにくい。これは、地面に映っている影を見て落下地点を予測して避けよう。

また、体力を残り3分の2くらいまで減らしたら、ザコを一人残しておけば、つぎのザコは出てこられない。この隙の許褚にダメージを与えよう。

ちなみにこの方法は、他のラウンドのボスでもできる。

基本的な攻撃法は、ずらし殴り。連続技中のレバー上下の投げ（上か下で投げの方向が変わる）も有効。

火計は、許褚の出現時のセリフ「バカめ!!」を言う一瞬前か、弓ザコ（色）が出てきたときのどちらかがいいだろう。



敵を引きこんで投げになる。



連続技の最中にレバー上か、下に入れると…、

劉備暗殺

●登場キャラクター…美美、美牙、美鈴、虎、許

曹操腰元12人衆のうちの3人、美美、美牙、美鈴と闘う。

この3人の飛び道具が怖いので、接近戦で闘おう。つかんだらすぐ投げるのが有効。

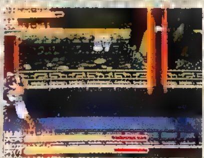
虎と許は倒せば肉を出す。

美美たちの逃げ蹴りは強力なので、正面から近寄るときは要注意だ。

ここでは実は速攻パターンがあり、出現したそばから左へ投げつけ、左の画面外でパンチ連打のはめができる。



とにかく、つかんですぐ投げ！



画面外に追いやってゲシゲシ殴る。

（次号へ続く）

天地を喰らうII全技表

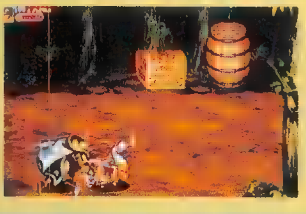
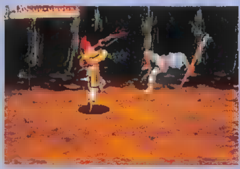
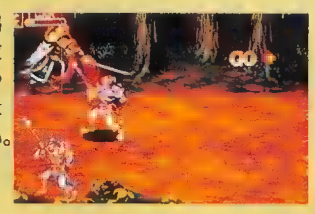
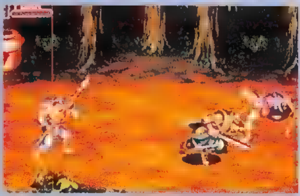
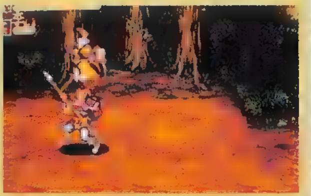
天知る!地知る!己知る!!ハテ君は？ そう、この技を知らずして、覇王の道は歩み得ないのだ。

担当：石井ぜんじ

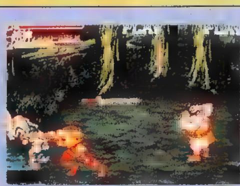
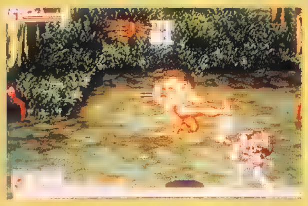
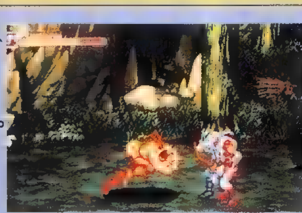
騎乗時の全操作		
	移動・反転	レバーの方向へ移動する。逆向きの移動は、数歩後退した後反転する。
	連続技	歩行時と同じ。レバーを上下に入れれば投げもできる。
	連打技	Aボタン連打で流星剣が出る。壁などに追いつめた敵に効果的。
	レバー必殺技	レバーを左上・左・左下に入力した後、右に入れると同時にAボタンを押す。真空剣が出て、遠い敵にもダメージを与えられる。
	2段攻撃	レバーを中立にしてBボタンを押す。大振りして2度ダメージを与えることも可能。
	反転攻撃	レバーを逆向きにしてBボタンを押すと反転して攻撃する。
	ダッシュ体当たり	レバーを向いている方向に横に入れてBボタンを押すとダッシュして体当たりする。
	ダッシュ突き	ダッシュ中にAボタンを押す。突きを出し、強力な攻撃。
	ダッシュ旋風斬り	ダッシュ中にもう一度Bボタンを押す。武器を振り回しながら攻撃するが、攻撃力は小さい。
	下馬	レバーを下に入れてBボタンを押す。2段攻撃中に降りることができる。

←次ページに続く

担当：石井ぜんじ

 趙雲子竜	 魏延文長	 黄忠漢升
3発目以降のリーチはあるが、連打に隙があり攻撃をくらいやすい。威力はあまりない。 	剣を使うのでリーチはかなりある。連打のスピードも速い。 	矢を斜め下に向かって射る。遠い敵には有利だが、接近戦は非常に不利となる。 
持ち上げてパンチする。威力はあまりないが、連打が速く逃げられにくい。 	つかんで剣でたたく。連打のスピードも比較的速い。 	持ち上げてパンチする。連打が遅いので離されやすいのが欠点。 
遠くに投げ捨てる。威力はあまりないが、敵を巻きこみ、まとめやすい。 	近くにたたきつける。近くに投げるため、敵をあまり巻きこめずまとめにくい。 	近くにたたきつける。近くに投げるため、敵をあまり巻きこめない。 
剣で切りながら跳び上がる飛翔剣を出す。最高で3発当たる。威力はさほどでもない。着地したところが多少弱い。レバーを斜め上に入れると、少しダッシュして飛翔拳を出す。 	蹴りながら跳び上がる斬馬蹴りを出す。通常は1～2発しか当たらないが、敵キャラの種類や敵の密着度によって3発以上あたることもある。 	弓で敵をたたきながら跳び上がる。最高で3発当たり、威力は非常に強い。正面の敵に主にダメージを与えるが、後ろの敵にも弓を振り回し一撃を与えることができる。 
ジャンプ力があり、足が長いので非常に当てやすい。威力はあまりない。 	剣を下に突き出してジャンプ攻撃する。当てやすいが、威力はさほどでもない。 	斜めジャンプは剣を下に突き出して攻撃する。垂直ジャンプは空中で矢を射る。射程が長くなり、遠い敵に有利。 
タックルはスピードが速く、移動距離が長い。回りこむのにも使える。 	剣を出しながらタックルする。スピード、使い易さ共にふつう。 	一回転しながら進む。スピードが速いが、回転した後に隙がある。 
ジャンプすると敵を離してしまい、ジャンプキックとなる。威力はあまりなく、それほど使えない。 	ジャンプして下に敵を投げつける。空中でもダメージをくらうことがあり、威力はあるが隙も多少ある。 	回転して移動しながら投げる。回転している間は無敵で、敵を巻き込んでくれる。威力もかなりある。 



		一般的な動き	 関羽雲長	 張飛翼徳
Aボタンを使う技の数々	連続技	Aボタンを連打して出る大技。レバーを上か下に入れていると最後に投げる。一番基本的でよく使う攻撃方法。	リーチはあまりないが連打が速く、威力もある。かなり使える。 	リーチはあまりなく、連打もやや遅い。威力はかなり強い。 
	つかみ技	敵をつかんでいるときにAボタンを押すとヘッドバットなどを出す。最高3発まで。敵の防御力に関係なくダメージを与えられる。	ヘッドバットをする。威力は強い。連打の速度は速い。 	敵を上に持ち上げバックブリーカーをする。技のスピードは速い。レバーを下に入れるとかみつくこともできる。 
	投げ	つかんでからレバーを入れてAボタンを押すと投げる。つかみ攻撃から投げを組み合わせて使うと強力。	遠くに投げ捨てる。遠くに投げるので敵をまとめやすい。 	1回つかんでから投げるとバックドロップになる。つかんですぐ投げると遠くに投げる。 
レバー必殺技		レバーを左下・下・右下のいずれかに入れた後、素早く上に入れてAボタンを押す。レバーを入力し終わってから少しだけ遅めにボタンを押すと出しやすい。強力な攻撃力をもつが、自分の防御力もなくなってしまう。	ボディプレスのような断凱拳を出す。最高で上昇中に2発、下降中に1発当たる。一回の攻撃で最も多くの敵が巻きこめる。当てた後に隙ができるのが欠点だが、威力は強い。 	ダッシュしてパンチの粉砕拳を出す。最高で3発当たる。つかみ技を入れてからは使うことができない。威力は非常に強力。 
Bボタンを使う技の数々	ジャンプ攻撃	レバーを入れてBボタンを押すとジャンプし、空中でAボタンを押すと攻撃する。敵の攻撃をかわしつつまとめて倒すことができる。威力は弱い。	ドロップキックのような攻撃をする。威力は強いがあまりジャンプ力がない。 	威力はあるがジャンプ力があまりなく、当てにくい。 
	タックル攻撃	レバーを左下・下・右下に入力してBボタンを押す。まとめて倒すことができる。	頭突きをする。近くの敵には2発当たり、威力はかなりある。 	タックルするが、スピードが遅く移動距離が短いので使いづらい。 
	つかみジャンプ攻撃	つかんでからBボタンでジャンプし、空中でAボタンを押す。大技で威力は強いが、キャラによっては隙が大きい。	高くジャンプし敵をたたきつけるが、着地してからの隙が大きい。隙に攻撃をくらうことが多い。 	ジャンピングバックドロップをする。隙が少なく強力。レバーを空中で下に入れるとパイルドライバーになる。 


VIDEO SYSTEM
乞御期待!!
「タオ体道」、すなわち、
蘇婆訶！
道（タオ）を究めた者だけに与えられる
Ta·o
Taido
TM
Ta·o Taido
8人の武術家によるアクションゲームの決定版
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
F-1 第2弾！
FOCA
フジテレビ OFFICIAL
公式F-1GPシミュレーション
コース幅やマシンを大きくし、
走りのクオリティもアップ！
F-1 GRAND PRIX Part II
'92 F-1GPの最新データによる
バージョン・アップのF-1ワールド
2つのモードから選べるF-1バトル
1. ワールドモード
2. フリーランモード
全く新しい
オーバーテイクボタン
1レース3回まで使える
「オーバーテイクボタン」。
一定時間エンジン性能を
アップさせ急加速！
バトルはさらに
加熱する！
ドライブ・テクも華麗に！ 2方向レバーと、アクセル・ブレーキ・オーバーテイクの3ボタンで操作性は抜群！
ウイリアムズ、マクラーレン、フェラーリ、ベネトンのビック4に、ベンチュリーとフットワーク、計6台の中から君の1台を選んで、アタック！
Licensed by FOCA to FUJI TELEVISION ©VIDEO SYSTEM 1992.

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST
1 No.83 January 1993

新年1月の㋘屋宅配便は、関西遠征を敢行しますのだ。関西のみなさんお会いできるのを楽しみにしとります。
来月号で予定をくわしく載せますから、絶対読んでください。
右の写真は去年のツアーの様子、どえ〜〜〜す。



日本一の技を見ろ!! ストⅡダッシュチャンピオンシップ

史上最大!!超豪華!! 攻略大スペクタクル!!

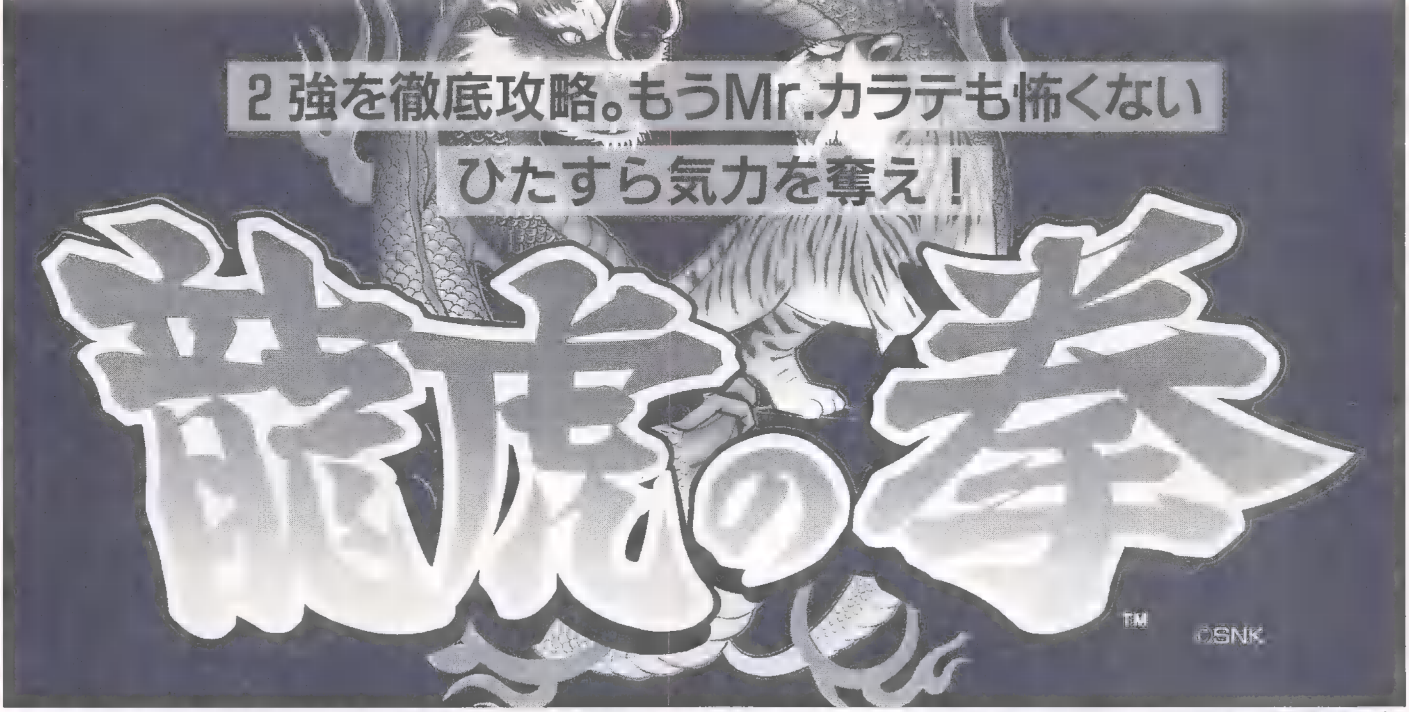
NEW GAME PATROL

好評連載

特別付録:UCC(アンダーカバーコミックス)

表紙:「ストリートファイターⅡダッシュ」CAPCOM イラスト by 藤原ひさし 表紙写真:餓狼伝説Ⅱ ©SNK

2強を徹底攻略。もうMr.カラテも怖くない
ひたすら気力を奪え！



担当：石井ぜんじ

気力を奪え！そうすりゃみんなただのザコ

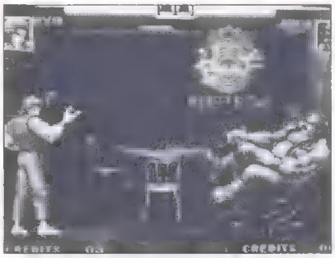
龍虎の拳の特徴は、何といっても気力ゲージの存在にある。気力があると、必殺技の威力があり、飛距離も長い。逆に言えば、敵の気力さえ奪ってしまえば恐るるに足らない。気力を0にしてしまうのがクリアへの近道だ。

しかし、敵によっては挑発の隙をついて反撃してくる。ではどういうときに挑発すればよいのか。敵が倒れているときにするのが一番安全だ。

敵をダウンさせるには主に2つの方法がある。虎煌拳を当てるか、跳んできた敵を立ち蹴りで返すかである。遠い距離では虎煌拳が狙いやすい。



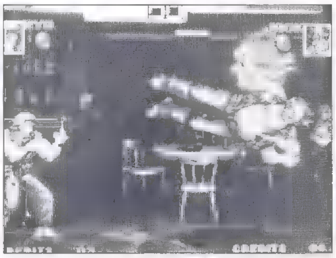
立ち蹴りなどでとりあえずダウンさせる。



倒れた敵には安心して挑発だ。

立ち蹴りで落とす場合は、しゃがんでいると跳んでくる敵が多いので、それを落としてダウンさせるのだ。

こうして相手の気力を極限まで減らしてしまうと、敵の攻撃力はガタ落ちとなる。一発逆転の恐れが少なくなるのだ。



気力を失ったドロップキックは全然届かない。

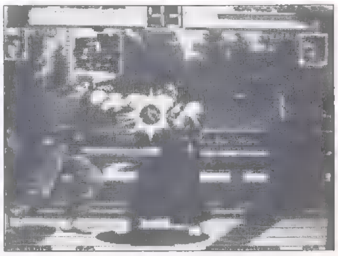
で、虎煌拳主体で攻めることができる。

敵が気力をため始めたら、放っておくと気力を回復されてしまう。これでは今までの苦労が水の泡だ。ため始めたらすぐ跳び蹴りか、虎煌拳を撃ってためを止めさせよう。ためているとき跳びこんでも返し技をくらいにくいぞ。

藤堂竜白

リュウなら離れて虎煌拳を連発しているだけでパーフェクトができる。1回虎煌拳を出したら、そのままAボタンを押しっ放しにしてすぐために入るのがコツだ。

近寄られてしまったら、Cボタンのみの立ち強パンチで迎えうつ。Cボタンは離したときに反応するので注意しよう。立って待ち、間合いに入った瞬間にCボタンをすぐ押して離すだけでいい。少し離れていて画面がUPになっていなかったら、ダッシュして



近寄られたら間合をよく見てCパンチ。

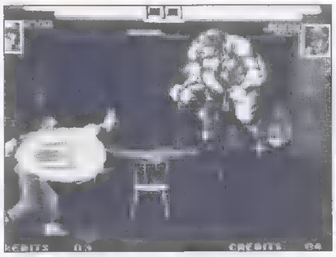
Cのパンチを出してもいい。Cのパンチだけでもパーフェクトが取れるぞ。

ジャック・ターナー

全面を通じてもかなり厄介な相手だ。確実に勝つには、気力を減らすのがよい。

遠い間合いのときは、基本的に虎煌拳で攻める。虎煌拳を当ててダウンしたらすかさず挑発する。

近寄られてしまったら、立



スタート直後ちょっとさがって虎煌拳を撃つとよく当たる。

ちガードで粘る。足を上げてのキックはガードしてからちょっと踏みこんで足払いが入る。必殺ドロップキックやスライディングは、ガードした後、歩いていって投げだ■。投げたらすかさず挑発。起き上がりに跳び蹴り→足払いでも



ドロップキックはいったんガードしてから投げよう。

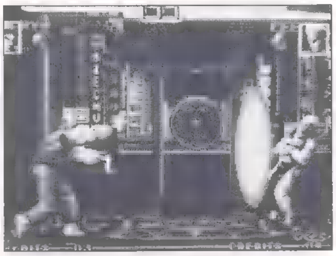
よいだろう。

とにかく怖いのはいきなりの必殺ドロップキックだ。しかし、気力がないドロップキックなど飛距■がまったくない。これさえ封じれば負けることはないだろう。

リー・パイロン

リー・パイロンには、虎煌拳はあまり使えないが、暫烈拳・覇王翔吼拳ならほとんどガードしないでくらってくれる。この2つの技をメインに戦おう。

スタート直後、ちょっと下がって様子を見ると、たいてい跳んできてくれる。暫烈拳で返すか、立ち蹴りで落としてすぐ覇王翔吼拳だ。



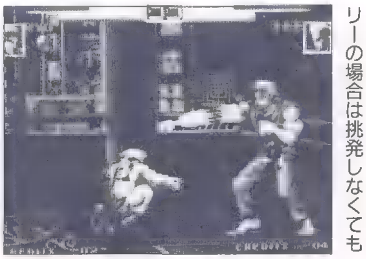
スタート直後、立ち蹴りで落として覇王翔吼拳だ。

その後は起き上がりに跳び



最強の虎がいた。

蹴り→足払いをするか、倒れている間に気力を回復する。リーの場合は挑発しなくてもあまり試合展開に影響しない。



回転爪攻撃には暫烈拳が一番いい。

跳び蹴りで突っこんできたらいったんガードしてCボタンで投げ、同様に跳びこむか気力回復だ。

リーの鉄の爪攻撃は、気力があれば暫烈拳で返すのが一番確実。一応、高いのは立ち蹴りで、低いのは足払いで返せるがタイミングが難しい。気力がなかったらガードしたほうが無難。

リーに対しては虎煌拳を使わず、間合いが離れたら気力を回復させよう。近づかれたらとりあえず上ガードしてチャンスを待つのがコツだ。

キング

とにかく気力を奪うことが先決だ。ただ単にスタート直後から挑発ボタンを連打してもいいくらいだ。

しかし、それでは挑発の隙に、跳び2段蹴りやベノムストライクをくらってしまうことが多い。これはかなりのダメージとなるので痛い。



始まったらすぐ暫烈拳。ベノムストライクをかわす。

そこで、スタート直後、ほんの少し待ってから暫烈拳を出してみよう。すると、ベノムストライクならうまくいけば3発も暫烈拳が吸収してくれる。そこで挑発すれば奴の気力は0だ。運悪く暫烈拳が不発に終わったら、もう一回残る気力で暫烈拳を出す。

跳び2段蹴りで突っ込んできた場合は、暫烈拳のえじきとなる。その後はバックジャンプして着地と同時にまた暫烈拳を出してみる。それでもキングの気力があった場合は危険を承知で挑発しよう。



2発ずつ虎煌拳を出すのがいい。



近づかれたしゃがんで、飛んできたら立ち蹴り。

気力がなくなったらキングが遠い場合は虎煌拳連打だ。キングは歩いて近づくときにガードしないから面白いように入る。

間合いが近いときは、必ず下ガードで待つ。いつか必ずジャンプしてくるから、それを立ち蹴りで落として挑発か気力回復か、覇王翔吼拳だ！キングが気合をため始めたら、問答無用の挑発ボタン連打で気力を0にしよう。

ミッキー・ロジャース

ミッキーはあまり攻めてこないがガードが硬いタイプの敵だ。勝ちにくい相手だが、気力を減らしてしまえば負ける要素もあまりない。

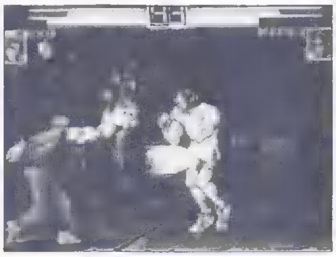
いきなり虎煌拳を出すとバーニングアッパーと相撃ちになることがある。しゃがんでじっくりと待ち、近づいてきたら足払いだ。ローリングアッパーが来たら跳び込んで跳び蹴りを当てよう。



虎煌拳で倒したら、いそいで挑発して気力を減らせ。

しゃがんでいると、ときおり跳んでくることがある。このときは立ち蹴りで倒し、起き上がりに跳び蹴り→足払いか、すぐ挑発→虎煌拳→ガード中に挑発というパターンでいく。

ミッキーの気力が赤ゲージになってしまえば、思う存分虎煌拳が撃てる。ミッキーが気力回復しようとしたら虎煌拳や跳び蹴りで邪魔しよう。



気合をためようとしたらすぐ虎煌拳を撃ってしまおう。

ミッキーも、プレイヤーが気力を回復しようとしていると邪魔しに近づいてくる。このときは足払いで追い返そう。とにかくガードを固めて足払いで少しずつ減らすことが大切だ。

ジョン・クローリー

強敵だが、パターンにはまれば一気に倒すことも可能だ。スタート直後、ちょっと後に下がって高い三角蹴り（左の画面端についたときにレバーを上に入れる）をする。可なりの確率でジョンをダウンさせることができるはず。



スタート直後に高い3角蹴りを出して蹴り落とす。

ジョンがダウンしたら、離れて起き上がりに虎煌拳をめりこませておく。するとほとんどくらって倒れてくれるから、これを2回繰り返す。気合いをためつつ撃とう。

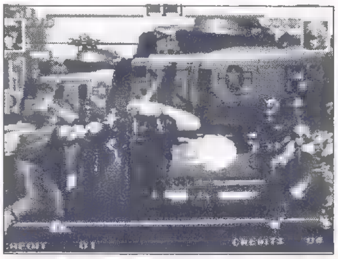
2発目の虎煌けんで倒したらダッシュで近づいて起き上がりに暫烈拳を当てる。さらにダウンしたところを跳び蹴りから投げでパーフェクトが完成だ。

でもなかなかこんなにうま

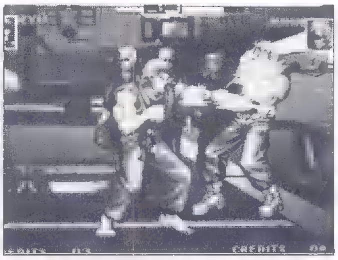


無敵の龍がいた。

くはいかない。パターンが崩れたら、できるだけ間合を離して普通の跳び蹴りで攻めよう。そして、ジャンプの上がり始めに蹴りを当てて降りぎわにももう一度蹴りを出す、空中2段蹴りを使う。



起き上がるところに虎煌拳を合わせる。



2発の虎煌拳の後は暫烈拳で倒す。もうジョンの体力はない。

降りぎわに蹴りをうまくめりこませたら、蹴りから投げを狙ってみよう。Cボタンを押すタイミングが重要だ。いったん投げたら、ダッシュで追いかけて再び跳び蹴りから投げができる。

ガードしようとすると強い敵だ。■跳び蹴りで攻めよう。

Mr. BIG

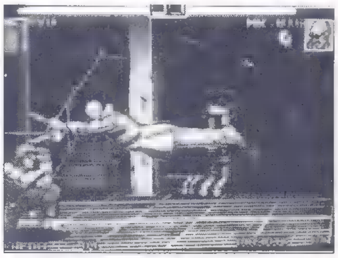
今回は三角■び→足払いではなく、まともに戦う方法を伝授しよう。

まず、スタート直後にレバーを斜め左上にいれっ放しにしておき、バックジャンプをする。このとき、B-Gがフライング棒アタックに来たら空中逃げ蹴りで蹴り落とす。

こうなったらラッキーパターンだ。離れて虎煌拳を3発撃とう。すべてくらってくれる、もちろん気合をためつつB-Gの起き上がりを狙うのだ。これでB-Gの体力はほとんどなくなっているはずだ。■

B-Gが反応しなかったら、左側へ下がる。少し下がってからさっとしゃがむと、B-Gはフライング棒アタックをしてくることが多い。

するとB-Gは頭上を抜けていくが、そこはもう画面の左端だ。B-Gは着地するから、そこを投げよう。そして



B-Gと離れてしゃがむと飛んでくる。でも画面端だから…。

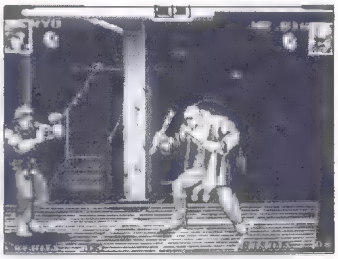


落下するところを投げる。しゃがむとまた飛んでくる。

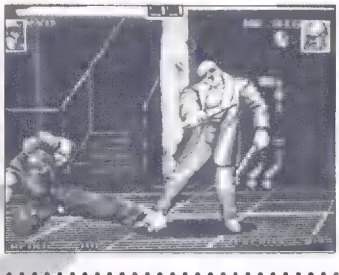
離れて再びしゃがむとまた飛んで来るから投げ。この繰り返しで、気力ゲージが赤になるまで体力が減らせることが多い。B-Gは遠距離でしゃがまれると棒アタックが来やすいことを利用するのだ。

B-Gの気力ゲージが赤になったら、一定距離に離れて立って待ち、B-Gの攻撃に合わせて足払いを出す。すると回転アタックとフライング棒アタックの両方を返すことができる。フライング棒アタックの場合は、空中で足払いが当たりダウンしてくれることもある、この隙に虎煌拳連打や覇王翔吼拳、龍虎乱舞をたたきこもう。

B-Gの気力ゲージが多くて、プレイヤーに近い位置にいると危険だ。こんな場合は、即座に虎煌拳を1～2発撃って押し返す。距離が離れたところでしゃがめば、フライング棒アタックを誘うパターンにもちこむことができる。



このくらいの間合いでB-Gが赤ゲージだったらOK。



B-Gが攻撃してきたら足払いで応戦だ。

Mr. KARATE

理論的にはほぼパーフェクトが取れるパターンが見つかったので紹介しよう。

スタート直後は後ろに下がりながら、カラテが近づいてきたらしゃがむ。下ガードでしゃがむことが大事なのだ。

すると、カラテは何を思ったかジャンプで跳んでくるので、軽く立ち蹴りで落としてあげる。基本はこれだけだ。しかし、しゃがんでいても虎煌拳のようなものを出してくる。ガードしてもかなり減ってしまうので、何とかしたいところ。

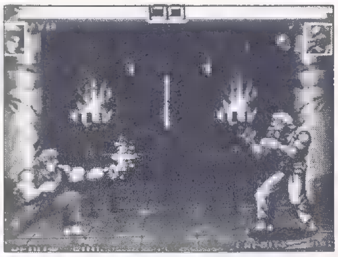
そこで、立ち蹴りで落とした後、すかさず挑発し、すぐ虎煌拳を撃つようにする。カラテは虎煌拳をガードすると、そのときは飛び道具を出してこない。そうしたら再びしゃがむのを繰り返す。

こうして、カラテの気力ゲージを赤にしてしまえば、怖い攻撃はほとんどない。しかし、カラテは異常なまでに気力回復が早い。なんとか気力を回復させないようにしないといけない。

カラテは、必ず飛び道具を1～2回撃ってから後にダッシュしてから気力をため始める。ダッシュしてプレイヤーと一定距離離れないと気合をためることができないのだ。そこで、飛び道具をカラテが出した後、ダッシュして逃げるカラテを追いかければカラテは気力をためることができない。カラテの気力をいったん0にしてしまえば飛び道具が出ないから、近づくのは容易だろう。

また、カラテを画面端に追いこんでしまえば距離を離すことができないため、気力がためられない。カラテは跳んでくるしかないのだ。

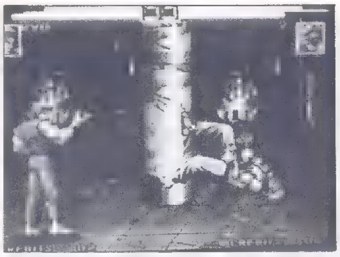
基本パターンはこんなところだが、パターンが崩れたら立ち蹴りで倒した後、跳び蹴り→足払いや、覇王翔吼拳、そして■虎乱舞などを使うとよりクリアしやすいだろう。



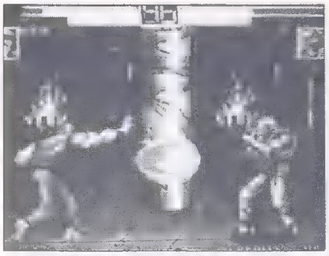
開始直後の飛び道具はしゃがみパンチで消そう。



飛んできた■を立ち蹴りで落とす。



落としたらすぐ挑発。



さらに虎煌拳を撃つ。その後しゃがむ。



こうなるとカラテは何もできない。

BONUS STAGE

クリアを目指すなら氷柱割りでもいいが、通は最初は超必殺技伝授だろう。

■王翔吼拳は一見使えなさそうだが、当てたときの快感はなんともいえない。しかも、ガードの上からもかなり減らせる。相手が気絶したときや、いったんダウンさせてから使うといい。

初心者は氷柱割り3回で、通は覇王翔吼拳→ビール瓶割り2回でクリアを目指そう。

一撃必殺のサイビットの使い方がポイントだぞ!

R-TYPE LEO

サイビットはあまり飛ばさずに、バリアとして使うほうが得策といえる。敵を十分に引きつけたときに使うと効果は抜群だぞ!　担当：ずるずる

連なる敵は引きつけて倒せ!

強力な攻撃力をもつサイビットだが、使い方を間違えると不利になることが多い。これは通常のショットで十分対応できるところでついサイビットを使ってパワーのない状態をつくってしまい、次の連なる敵に押されたり、敵の弾が多く散っているところで、サイビットを飛ばしてしまい、弾を消せず、囲まれてしまったり、欲しいときに使えない状態をつくってしまうからなのだ。

敵の出現をある程度覚えてしまえば、この悪い状態になることを抑えることができ、逆にこちらが押すことも可能になるのだ。

そのいい例が、連なる敵を十分に引きつけてからサイビットを飛ばしてみるという技だ。効率よくサイビットを使ってやるには、こういう飛ばし方がいいだろう。

危険回避に使うのではなく、十分に敵をためてから、一気に突破する!そんな使い方がいいんじゃないかな。

そんなサイビットの使い方を念頭におきつつ、攻略を進めていきたいと思う。

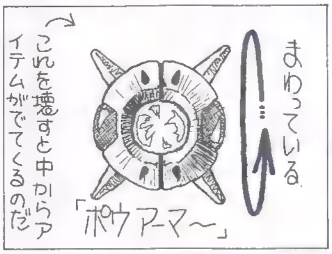
それじゃあ始めるぞ!

ステージ1 エデン衛星軌道

1面は、このLEOをやる上で、練習ステージといっていいだろう。障害物あり、連なる敵あり、硬い敵ありと、ひと通りの攻撃を学習させてくれるからだ。手を抜くことはできない。連なる敵は上下からくるし、サイビットの飛ばし方を間違えると…。

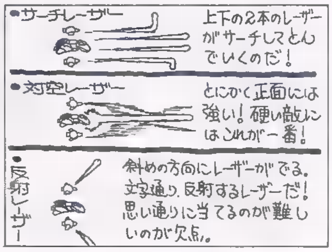
飛ばしすぎに注意しつつ、画面中央で敵を迎え撃つといいだろう。

1面の初めは、まずザコから。前からくるザコを倒しつつPOWアーマーを破壊し、サイビットを装着しよう。



POWアーマーを壊すとアイテムがでる。まずサイビットを装着。

続けてザコを撃っていると、またPOWアーマー出現。壊し、ミサイルを装備。



どれを選んでもここではたいして変わらない。サーチレーザーが楽かな。

上から連ザコがくる中、出現するPOWアーマーを壊し、緑(サーチレーザー)、赤(対空レーザー)のどちらかをとろう。

ヘビ型の敵地帯へ!

ここはサイビットを使って一気に倒していく。十分に引きつけてから使うと稼ぎつつ一掃できるぞ!

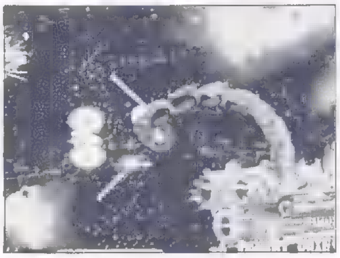
格子状にレーザーを張っている地帯へ。

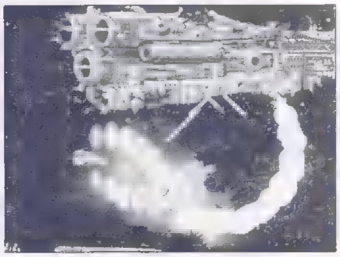
稼ぐためには全部壊していかないとならないが、上下からザコがどんどんでてくるので、上下画面ギリギリにあるパーツは撃ちにいかないほうがいいだろう。

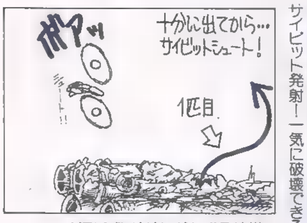
ここは上下に撃てる反射レーザーでいくといい。

抜けると隕石地帯へ。ガンガン撃って消していくぞ!

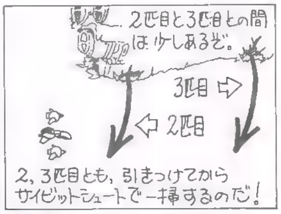
途中でPOWアーマーが出現。緑か赤を取っておくこと。


十分に引きつけてから…、

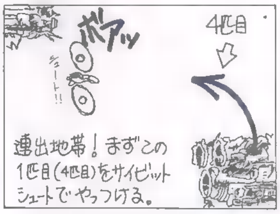

サイビット発射!一気に破壊できる!



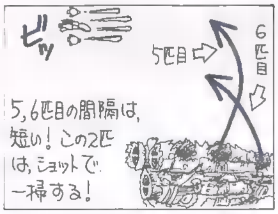
へび型の敵がどんどんでる地帯へ。まずは1体だけで、でてくるぞ!



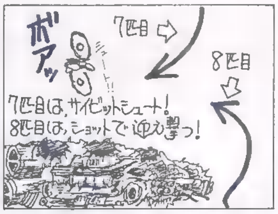
撃ってしまうとバラバラになる!そうならないよう、セーブする。



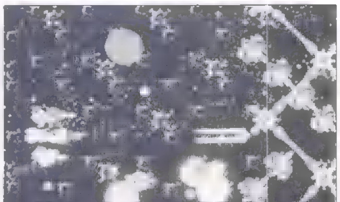
穴から十分に出させてから、サイビットをシュートする。うら〜!

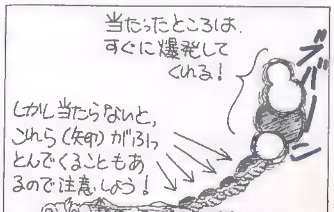


2体でるようなところでは、先に出た方をもらさないように壊す。



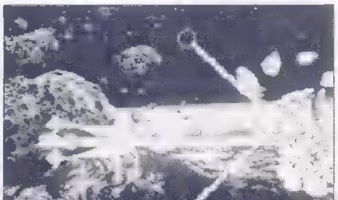
2体目は、もう十分に出てきているので、サイビットを飛ばそう。


上下からザコ。知らないとちょっと危険。対空レーザーなら速攻で壊せるぞ!



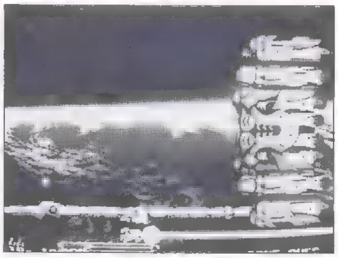
1回壊しても、破片がくるので撃ち続けておくこと。

そんな中、でかい敵が1台くる。3WAYでビームを撃ってくるのでその間に入り撃ち込もう。赤だと早く倒せる。

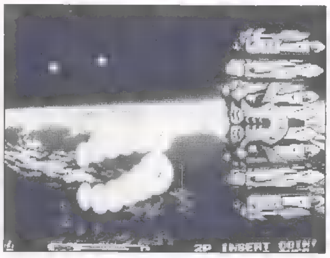

触手のようなレーザーは長い!ワインダーに気をつけて撃ち込もう。

そしてボスへ。

基本は、弾をよけつつ撃ち込み、中央部からでるレーザ



気をつけるのは上下の手だ！それほど速い動きはしないので、よく見ていれば大丈夫だぞ。



ビビーッとレーザー。のびてくる手に気をつけて上下によけよう。

ー（予兆があるからわかる）をよけていれば大丈夫だ！

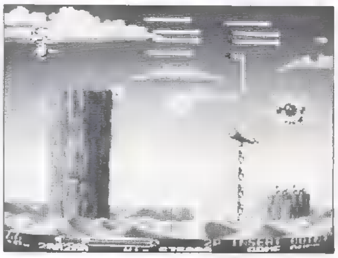
ステージ2 エデン砂漠化地帯

上空から地上へ降下するシーンから始まる。このとき、前から敵、左下には砲台、左上で対応するぞ！

基本的に砂漠地帯なのだがところどころに岩柱があり、その陰から攻撃してくる敵が厄介。緑のサーチレーザーを取っておくと意外に楽だぞ！



一瞬だが、画面左下端を砲台がかすめる。



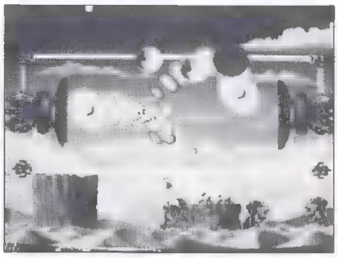
死角へはサーチレーザーがとどく。

2面になると、後ろからも敵がでてくる。レバーをちょっと前に入れ、サイビットを後ろに向けて、倒すようにしよう（Xマルチプライみたいにね）。

しばらく進むと、前後に巨大なマシンが―前後の囲みに加え、上下に張ったレーザーを少しずつ狭くしてくる嫌なやつが登場。ある程度撃ち込み、前方にザコが出現したらサイビットを飛ばそう。撃ち込みがあまいと壊せないから気をつけろ！

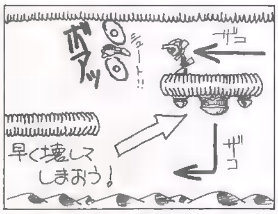


上下が少しずつ狭くなる。とにかく撃ち込み、早く壊してしまおう。

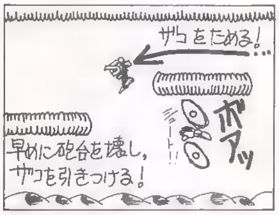


サイビット発射中は、上下にバリアがないので、弾には十分気をつけること。

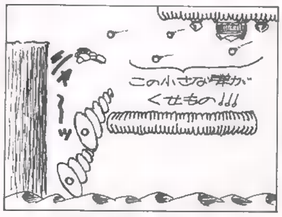
後半に入ると台地がいっぱいでてくる。この台地、崩れてくるからそれを覚えていないとはさまれて死ぬこともあるので気をつけたいところだ。



ザコの正面へ入ったときは、サイビットを飛ばして砲台を壊そう。



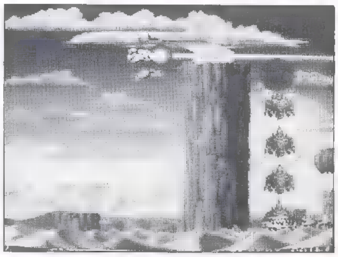
砲台を撃ちにいったときは、ザコをなるべくためてから飛ばそう。



サイビット飛ばしたときは、無防備になるので、弾に気をつけよう。

その台地には、砲台や、ハッチがあるので、その裏側からサイビットを使ったりして安全に抜けていくようにする。

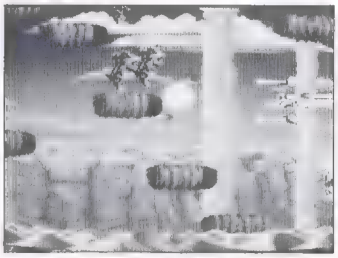
大きく崩れるようなところは、なるべく敵を引きつけてから飛ばすほうがいいだろう。



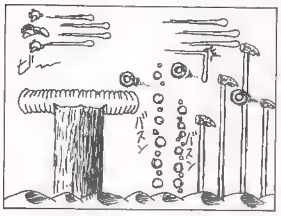
早くサイビットを使ってしまうと、まだ敵がいっぱいいるのにエネルギー切れでパニックになってしまう！十分に引きつけよう。

段々に崩れるところは、ある程度落ちてから前へ出ること。

T字型の台地のすぐ先は、



崩れる台地には、敵がのっているので、倒してから前に抜ける。



やはりサーチで進むと楽。前に出ていかない分、安全だからねえ。



先端部が急所ーある程度壊したら、あとはサイビットにまかせよう。

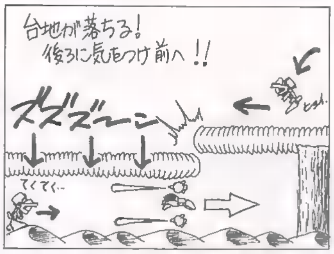
どんと地中から敵が首をのばしてくるところ。左上で撃ち、4、5本壊したら、サイビットを飛ばして下中央へ！

すると上からでっかい台地が落ちてくる。下で前後からの敵を撃ち、右寄り岩柱のそばで落ちる台地をよけたら、右上からくるザコをサイビットを飛ばして一掃しつつ前へ抜けていく。

高い岩柱を越えるとボスへ。■



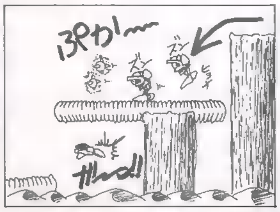
上から巨大な台地が！下で前後からくる敵をさばいていく。



後ろを撃ちつつ前へ―ここにいれば大丈夫。



こんなに囲まれてもサイビットで一掃できてしまうからすごい！



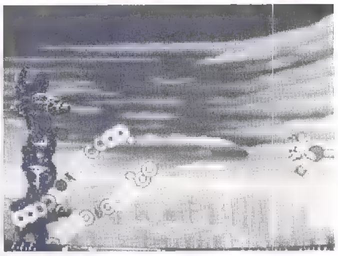
あまりねばってしまうと…。サイビットシュートしても消せないぞ。



あまり前へ出ると弾がよけられないぞ！

このボス、回転するリング状の障害物がすっごく邪魔なのだ！撃ち込みにくいのは、ほとんど自殺行為といっていい。もし撃ち込むのであれば、ボスとの距離をとって、リングの羽根の回転を見て、よけながらじゃないといけない。ボスの正面に入らないといけないからつらいのだ！できる人はこれでいい。

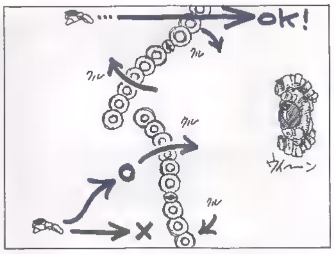
撃ち込みが苦手な人は、よ



リングレーザーの羽根はパッと■くので、ボスの近くにはいかないこと。

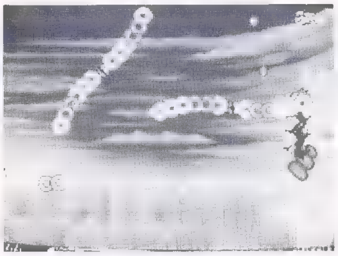
けに集中し、サイビットを飛ばしていくといいだろう。これなら正面に入らなくてもいいからねえ。

気をつけなきゃいけないの



羽根の回転方向と、弾に気をつけてよけまわる。

は、このボス、後ろにもくるので、このときは、前でサイビットを後ろに向け、撃つようにしよう。



エネルギーの残量に気をつけて飛ばすこと。

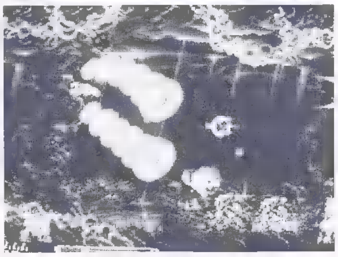
羽根の回転は、逆のものもあるので、よーく見ていかないと危ないぞ！

ステージ3 エデンバイオ グリーンプラント

巨大な植物が混在するのがこのステージ。したたり落ちる液体なんという障害もあるので、気を抜けないステージである。

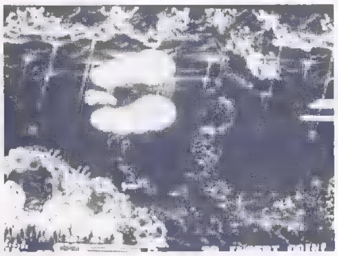
異様に曲がった植物により、動ける範囲が狭い。そんな不利な地帯でも敵は前後、上下からくるから怖い！

基本的に、上からは連なる



厄介なのは、動きの速い下のザコ。反射レーザー、サーチレーザーで対応すると楽だぞ。

ザコか、植物から出てたもののみで、怖いのは、下のほうの前後からくるザコだ！

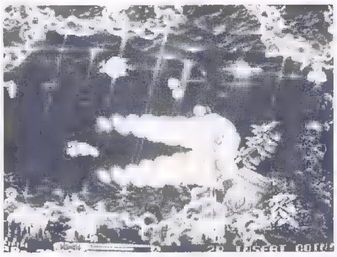


これはあくまでも押されたときのみ。やはり基本は通常ショットで倒す。

出初めは、サーチレーザーか、反射レーザーであれば、あまり動かなくても倒せるぞ。

連なるザコは、やはり引きつけてからサイビットを飛ばすのがいいだろう。それまで少しずつ後退し、逃げ場をつくっておくこと。大きく動き回ると、逃げられなくなるぞ。

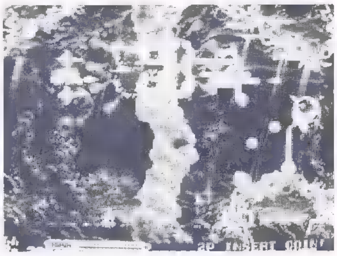
植物ハッチは、壊すとそこから樹液がポタポタ落ちるので、それに当たらないよう気をつけること。



よく注意して見ていないとタコミスをするぞ

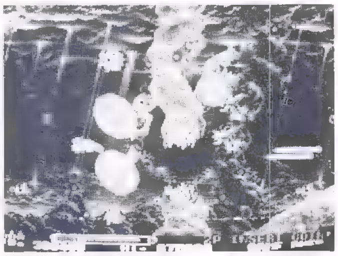
しばらく進むと目玉のようなものが出てくる。

これを破壊すると前後に3WAYずつ撃ち返しがあるので、中心より少しずれたところから撃つといい。



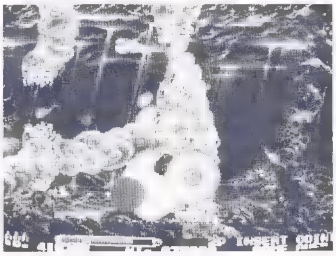
目玉は、早めに壊しにいく。

連なるザコと、この目玉がしばらく続く。茎の裏側にある植物ハッチは、サイビットを最小限に飛ばして壊していく。

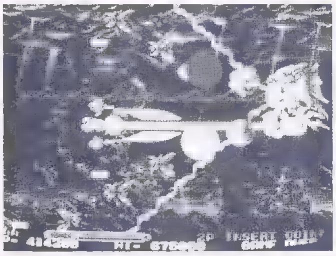


本当、かゆいところに手がとどくってやつですかねえ。

さて問題なのが、ここ！いつもの目玉と違って5WAYで撃ってくる。ちょっとすき間が狭いから気をつけないといけない。この目玉、撃って壊すより、離れてサイビットを飛ばして下のやつも同時に壊せば、アイテムを取りに行けるぞ！

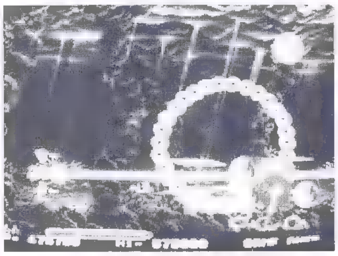


下の目玉が見えたところでサイビットを飛ばす。



反射レーザーだったら、対空レーザーに変えておくほうがいい。

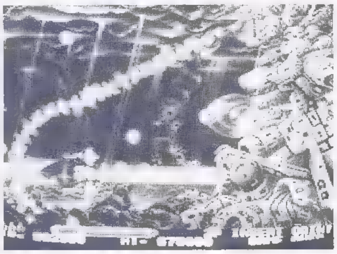
次のシーンは、巨大な花地帯だ。壊さずほっとくと茎が輪をつくる。撃てばすぐ壊せるので、たいした障害物ではないが、常に撃っていないとのびてくる茎にぶち当たるから気をつけよう。もちろんこれ以外にもザコがでるので、この花に押されないようにいかないとね。



ここのシーンでは、ひたすら撃つ。安全のためにね。

そしてボスへ。

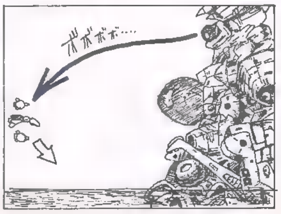
上の青い部分からサーチのファイアーと3WAY弾、中央部からは定期的にレーザー攻撃をしてくるのがボスだ！



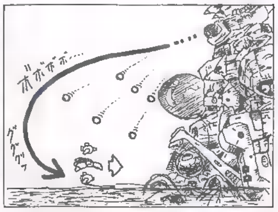
長い時間サーチしてくるので少しずつ動いて誘導すること。

急所は、中央部の青い部分、ここを撃たないとダメージを与えられない。まあ正面にいけばいいのだが、上からはサーチのファイアーと3WAY弾、中央部からレーザーと、長いこと正面にいさせてくれない。となると、サイビット飛ばしを交えての攻撃となる。厄介なのはサーチのファイアー。これを上手に誘導しないと勝ち目はない。さてどう動くか。

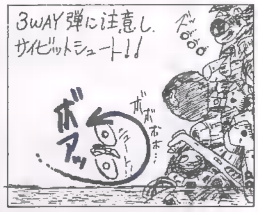
動き方は図を見てほしい。



まず後ろで待つ。するとファイアーがピピピーッとのびてくる！



下をまわって（3WAY弾に注意しよう）少しずつ前へ移動する。



ファイアーが弧を描いてくる。その中に入ればあとは大丈夫だぞ！

図のように中央後ろで撃ち、ファイアーがきたら下を回って誘導。このとき、サイビットを飛ばし、前へきたところでサイビットをもどし、レーザーをよける。レーザーが消えたらまた中央後ろへ。これをくり返してやるのだ。

怖いのは3WAY弾かな。サイビットで消せばいいが、飛ばしているときは、要注意だぞ。

このバンピーなコースで1位を狙うぞ！

V.R. バーチャレーシング 上級編

©SEGA　　担当：ずるずる

カーブの多さが、このコースの難しさを物語っている。全開で直線的に抜けていく感覚がわかれば、1位は楽勝となる！



減速ってなあに？

ヘアピンカーブと、その手前の右カーブは例外だが、それ以外のカーブは全速で抜けてしまえる。お、恐ろしいことに！

でも、これってきちんとライン取りをしないとものすごくきつい。

特にスタートして山間部から海沿いにでる左カーブとか、しばらく進んだ先の右への大きなカーブ。そして1周エンドに近い小さいカーブの連続地帯なんてところは、危険といっていいぐらいなところだ。

この3カ所をきれいに曲がれるようになれば、比較的楽に1位になれるぞ！

あとは慣れの必要なヘアピンカーブのみ。安全に、十分に減速して曲がっていけば問題なし。徐々にスピードをあげていけばいいのだからね。

コースが幅広いのであまり気にならないが、1周目のダンゴ状態からジャンプアップは、車間、特に横方向に気をつけて走れば大丈夫だぞ！

その中で怖いのは、海沿いにでるところの左カーブのときだ。ちょっとアクセルワークをして、敵車との相対速度をあまり変えないようにしていくといいだろう。

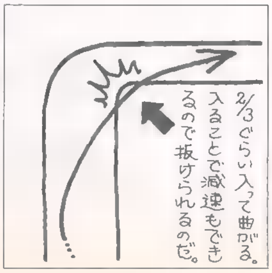
安全にとは言っても、スリップストリームはギリギリまで使えよ！



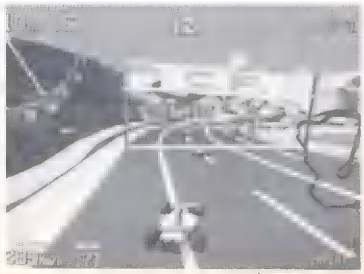
⑦ここも直線的に走り抜ける！

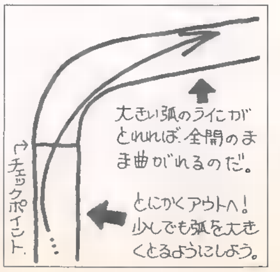


⑤右、左と直線的に走る！



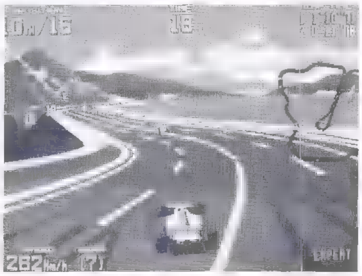
⑧速く走るためにはショートカットが一番（女の子じゃないよ）。7速のアクセルオフでショートカットするのがいい。





⑥右への急カーブ！ここはきびしくいけば全開のまま抜けられるのだ！大きくアウト＝イン＝アウトと走るのがポイント。



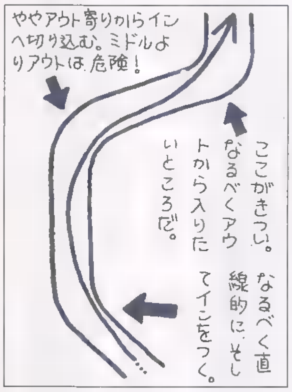


④ちょっときつい左カーブ。前のカーブからはすぐなのでタイミングが遅れがちになる。早めに切り始めること。

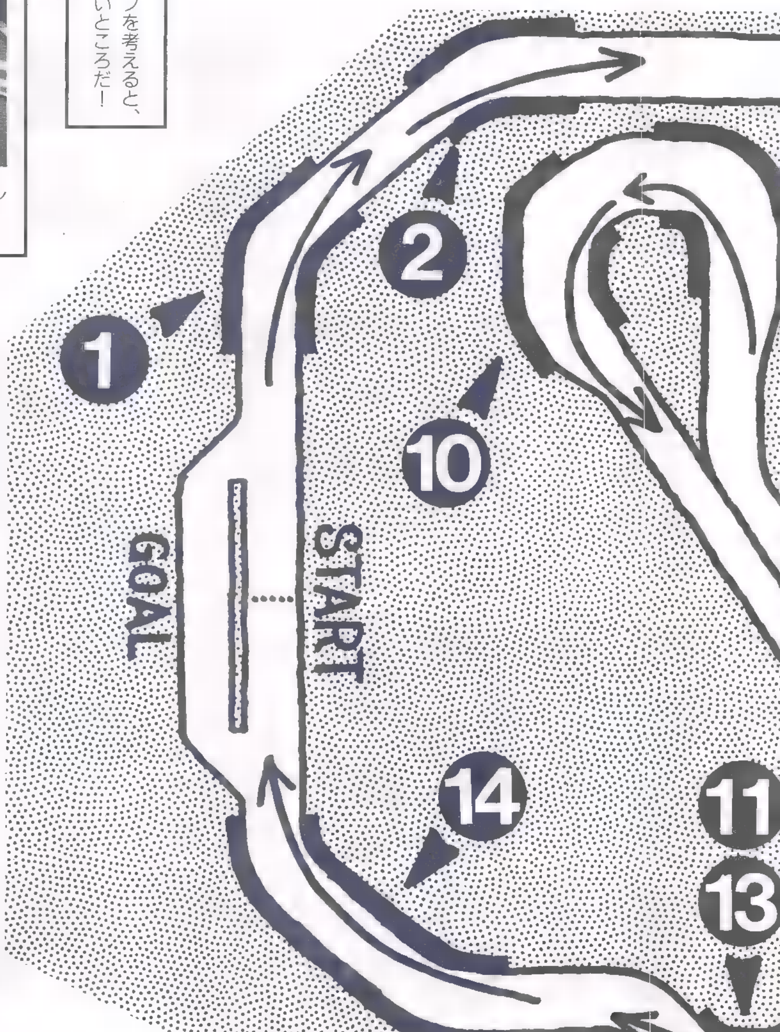
③ミドルからインへ!次のカーブを考えると、ミドルよりアウトへは出たくないところだ!

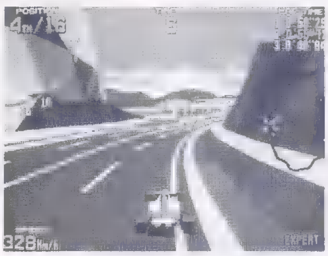


①スタートしてすぐはミドル=イン=ミドルで抜ける。1周目は敵車に気をつけること。



②このカーブも前と同じラインだが、次へのカーブとの連携を考え走るぞ!



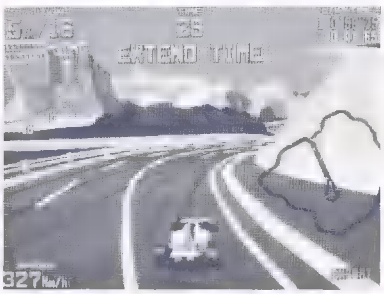


⑭小さいカーブ群、最後の右カーブを抜ければ1周完了。



⑬3つ目の右カーブを全開で抜けられれば、あとは直線的に走る。小刻みにハンドルを切りまくるぞ!

⑪グングン加速し、7速のままクッと曲がるカーブへ進入。アウトから入れ!



⑫小さいカーブが連続するところ。全部質が違うものと考えてよく、できれば全部覚えて欲しい。まず3つ目の右カーブ。きびしくインをつかないとアウトに流れるぞ。

1位がとれたらタイムアタック!

やっぱりこれをやらにゃ～!完走だけじゃなくて、極める方もやらないとね。

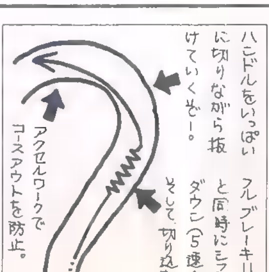
目標は、1周目49秒後半、2周目以降48秒後半を狙う。これででるトータルタイムは4分5秒台だ!これを出すには、今回の攻略プラス、いかにヘアピンを速く走り抜けるかにかかっている。

少しずつブレーキのポイントを遅らせていき、減速している時間を短くしていく努力が必要なのだ!

うーむあとは運かなあ、これだけはどうしようもないからなあ!努力あるのみ!



⑩きれいに抜けるには、最初の入り方が重要。最初が決まればあとが楽になるぞ!



⑨ヘアピンカーブ。一気に5速へ、同時にブレーキ。200km/hに合わせ切り込む。

男はやっぱりさぶでぇ～い!!
富士山バスター

どうしてもクリアできないというあなたに!今回は"さぶ"を使用した時のパターンを紹介しよう!!さらに、このゲームを語るのに必要欠くべからざる音声合成とおとどけしよう!!

担当:いなりん

まずは必殺技を出せるようになろう

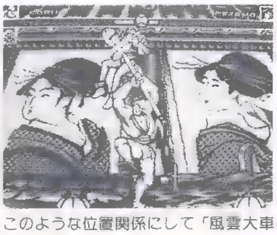
"さぶ"(以後さぶちゃん)の必殺技は「風雲大車輪」と「風林火山」の2つである。そして対COM戦で非常に使用頻度の高いのが攻撃ボタン4つを同時に押して出す「風雲大車輪」である。複雑なコマンドを入れなくてもよいので適当にバンバンとボタンを叩いていれば出るのだが、楽に出すことができるのだからいつでもどこでも確実に出せるようにしておこう。

クリアへの合言葉、それは"待ちさぶ"と"攻めさぶ"(笑)

それではさぶちゃんの基本的な闘いかたを書いていこう。

まずは"待ちさぶ"。これは読んで字のごとく相手が攻め込んでくるのを待つものである(当たり前だ)。さぶちゃんの小パンチ攻撃はリーチが長いので、攻撃間合いに相手が入ったら小パンチを出す。これが結構当たってくれるのだが、たまに相手が飛び込んでくることがある。こうなったらしめたもの、対空兵器「風雲大車輪」で撃ち落とす。このとき多少前に出て、落ちてくる相手の体に当てるようにしよう。


くるな、くるなーと言いつつパンチを出すと当たってくれる(とは限らない)。

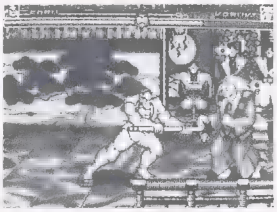

このような位置関係にして「風雲大車輪」を出すようにしよう!

また飛び道具を持った相手が離れた位置から飛び道具で攻撃してくるときがある。飛び道具を撃つときには前兆があるのでそれに注意してこちらが飛び込み大パンチ攻撃を当てる。たまに相手がボーッとしているときがあるが、このときにも両者が画面端にいれば飛び込み大パンチが当たることが多い。

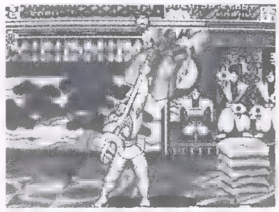
"待ちさぶ"については以上であるが、次に"攻めさぶ"について書いていこう。

これはさぶちゃんの小パンチ攻撃が相手に当たるようにつんつん突いて画面端に追いつめていくやりかたである。このようにして相手がなにか技を出そうとしている出がかりにこちらの攻撃を当てるようにする。このときレバーは常に相手のほうに入れるようにしておくと、飛び込まれたとき相手の下で「風雲大車輪」が出せるので都合がよい。


こうゆう状態になったら迷わず飛び込もう、あまり反撃されないぞ!


こうなっているのが理想形、怖がらずにどんどん前に出ていこう!

どうしても「風雲大車輪」が出せないという人は、相手が飛び込んできたら大パンチでもよい。


大パンチでも返せるが「風雲大車輪」より弱いのであまり使わないほうがよい。

とりあえずラウンドスタート時に"待ちさぶ"をやるときには後ろにさがって画面左端まで行ってしまう、"攻めさぶ"のときは小パンチ連打でどんどん押していこう(多少キャラによって違いあり)。

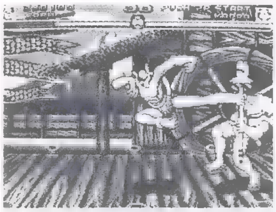
キャラ別攻略…というより"待ちさぶ"か"攻めさぶ"どちらでいくか攻略法!

芸者

基本的に"攻めさぶ"なのだが、前半に出てきたときは"待ちさぶ"でもよい。このときは「鶴の舞」はガードしたあと投げるとよい。

カッパ

基本的に"攻めさぶ"、こいつも前半に出てきたときには"待ちさぶ"が使える。またこいつの飛び込みはほんとに近づいて「風雲大車輪」を使うようにしないとダメ。


近づかないで出しても長い手足で返されてしまう、"攻め"ならほとんど大丈夫だ。

将軍

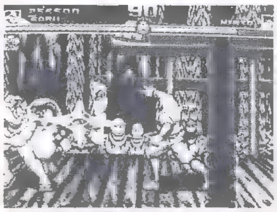
"待ちさぶ"でいこう。"攻めさぶ"をやろうとすると刀でばっさり斬られてしまうことが多い。多少間合いが離れたらドリルアームを飛び込む心構えをしておこう。

侍

こいつも長い刀を持っているので"待ちさぶ"でいこう。ほとんど将軍と同じようなものである。

忍者

"待ちさぶ"でいくのだが、足払いなどをくらってしまうこともある。手裏剣を撃ってくるときに確実に飛び込み大パンチを当てるようにしたい。ただし目の前のときはガードしたほうがよいだろう。


こんなところで撃たれたときはガードしよう、へたに飛ぼうとすると大ダメージだ!

歌舞伎

"攻めさぶ"に見事にはまってくれる。パーフェクトも取りやすい。一応"待ちさぶ"も使えるが後半に出てきたときはきびしい。

相撲

"待ちさぶ"でいくのだが、ラウンドスタート時に小パンチを連打して1発当てて間合いを広げてから後ろにさがっていこう。相撲タックルも少し早めの小パンチで返せる。


このくらい近づいたときに小パンチなら、タックルをちょうど返せる!

鬼

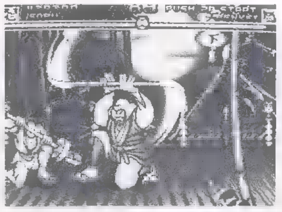
"攻めさぶ"でいける。特にいままでの敵と変わったところはない。パーフェクトが取りやすい相手だろう。

天狗

こいつも"攻めさぶ"でよい。もし回転アタックをくらってしまったときは、すぐにガードしないと"あっ"という間にやられてしまうぞ。

弁慶

こいつは今までとやりかたが違う。名付けて"超(スーパー)待ちさぶ"(笑)である。画面の左端でしゃがみガードして待つ。近づいてきても技は出さないで、弁慶が目の前でしゃがんでなぎなたをくるくる回したらしゃがみ大パンチを当てる。その他の攻撃はすべてしゃがみガードで耐えるのだが、火を吐かれたときだけは立ちガードしなくてはいけない。近くから飛び込まれたら少し前に出て「風雲大車輪」で落とす。

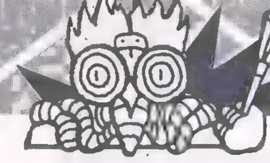

ひたすらこれだけを待つ。そのまま大パンチボタンを押せば攻撃できる!

弁慶は火を吐くのを見て飛び込み大パンチをしてもガードしてしまうが、両者が画面端にいるときの飛び込み大パンチは使える。

五右衛門

"攻めさぶ"で一応大丈夫だが相手の技をくらいやすいと思うので、飛び込まれたときは「風雲大車輪」で確実にダメージを与えておきたいところだ。

さあ君もこれでさぶちゃんを使ってクリアしよう!!



魅力満開

富士山音声合成リスト!



忍者

必殺技
・背負い手裏剣
・忍法火炎輪
・せやっせやっ
投げ技、つかみ技
・斬り風落とし
・忍(しのび)流ハヤテ
投げ勝ちポーズ
・ヒョーウ(北斗の拳のレイの感じ)
・フハハハハハ(高笑い)
死亡
・ウー(長め)



カッパ

必殺技
・クェックェッ
・ケケケ
投げ技、つかみ技
・キー
・クォッ
・キィーエー
勝ちポーズ
・ギャーホーギャーホーギャーホー(喜びの声)
・ギャフーギャフーギャフー(笑い声)
死亡
・グゲェー(長め)



将軍

(ロボット風で)
必殺技
・ドリルアーム
・カミカゼアタック
投げ技、つかみ技
・ブラッドミキサー
勝ちポーズ
・MAKE MY DAY
・I AM A LETHAL WEAPON
死亡
・I AM OUT OF ORDER



芸者

必殺技
・鶴の舞 蝶の舞
投げ技、つかみ技
・空天しゃちほこ投げ
勝ちポーズ
・アーラ エッサッサー
・勝ったどすぇ～
死亡
・あーれー



侍

必殺技
・残像剣デヤー(少し長め)
・隼斬り
投げ技、つかみ技
・えんずい突き
勝ちポーズ
・これにて一件落着(遠山の金さん風)
・この桜吹雪、散らせるものなら散らしてみやがれ
死亡
・オウッー



相撲

必殺技
・のこった!
・フンガァー(長め)
投げ技、つかみ技
・岩石落とし
・天山落とし
・マサカリびんたぁ
・爆裂はりて
勝ちポーズ
・ごっつぁんです
・勝ったでごわす
死亡
・ダァー(長め)



歌舞伎

必殺技
・SPIDER'S THREAD
・ファイアーハリケーン
投げ技、つかみ技
・フライングコースター
・スネークロック
勝ちポーズ
・イヨー
・オーカブーキー
死亡
・ハウー(長め)



さぶ

必殺技
・風林火山
・風雲大車輪
投げ技、つかみ技
・大車輪投げ
勝ちポーズ
・てやんでいべらぼうめい
・火の用心
死亡
・あちゃー



鬼

必殺技
・サンダーアース
・クラッシュホーン
投げ技、つかみ技
・サンダーバスター
・ホーンバスター
勝ちポーズ
・DUMB YOU
・SEE YOU IN HELL
死亡
・オー マイ ゴッド(長め)



天狗

必殺技
・ハイヤー
・スパイラルウィング
・ドリィヤー
勝ちポーズ
・YOU NEED MORE PRACTICE
・GET THE HELL OUT OF HERE
死亡
・ウグゥー(長め)



弁慶

必殺技
・問答無用ー(長め)
・カーツ(喝)ー(長め)
・天下無双
勝ちポーズ
・がはは!なんのこれしき
・まだまだ若いわ
死亡
・こしゃくなぁ



五右衛門

必殺技
・唐獅子烈火弾
・仁王拳
投げ技、つかみ技
・烈火拳
勝ちポーズ
・フフフもはやそこまで
・俺には勝てん
死亡
・そんなはずがー

鶴の舞

©アルュメ

ワタシはコレで単位を落としました(本当)

ジンジンジップ

**気合十分のアルュメが贈る自信作!!
今回はカル〜イ攻略と共に展開する
DONの3D人生論(何だよそりゃ)だ!!**

原稿書いた責任者:TWL-DON

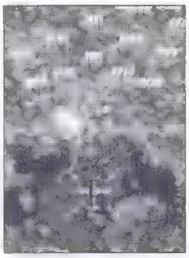
協力:大人電話相談室名古屋支部E.T!!麗

全国111万5032人のシューティングファンのみなさま、久しぶりだなー!そう私だ、東京ワキ○研究所の東■鈍吉だ。ナニ、知らない?ナンダトコノヤロー首絞めるぞコラ、ってバカなことはもうやめておこう、理性を保たねばな!てなわけでジンジンジップの攻略である。文句は言わせないよ、なんたってAMシューの私のイチオシだからね!

3種のショットに 3種のサブウェポン、イカスぜ

このゲームではメインショットとサブショットをAボタンで発射、Bボタンでボンバーという大変分かりやすいシステムになっている。

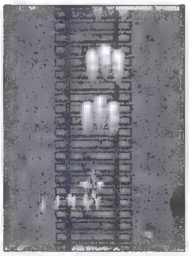
メインショットはバルカン(横)にファイアー(赤)、



バルカンとエックスを装備、弱すぎるよコレ!

レーザー(青)でそれぞれ一長一短があり、といいたい所だがまあ使えるのはファイアーだけ、レーザーはそこそこでバルカンはちょっとねっていうのが現在(10月14日)の状況である。バルカンはパワー不足、レーザーは正面はまあ強いがナナメ方向が弱い、というわけ。

またサブショットはひたすら敵を追いかけるホーミングにナナメ前後4方向への炸裂弾エックス、前方攻撃はまかせろーのミサイルの3つがある。

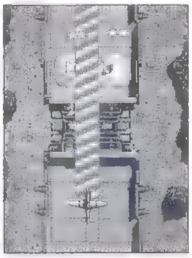


お次はファイアーにミサイル。これならいいんじゃない?

プレイヤーA氏にこのへんの話を聞いてみましょう。プレイヤーA(以下A)…「じゃあレーサーの弱点をエックスやホーミングで補えばいいじゃないの?」

——「ならやってみなよ」

A…「楽勝ラクショ…ウワッヤベッあーあ死ぬ〜っ!!」



最後にレーザー&ホーミング。まあ強いことは認めるんだけど…う〜ん。

——「だろ?レーザーはたしかに強いけど攻撃範囲が狭いし、エックスは見た目はハデだけどあんまり期待できるようなパワーはないんだよ。ホーミングにしても同じってこと」

A…「でもファイアーじゃあ逃げながらの攻撃ができないんじゃない?」

——「まあ、それがファイアーの唯一の欠点なんだけど実際はそんなの気にしちゃいけない。ミサイルでカバーすりゃいーんだよ、要はパターンさえ知ってれば大丈夫だよ」

A…(たよりない返事…)

——「もういい!気が散るからどっかいってろよな!」

ローリングは ホンットーに 必要不可欠なのか?

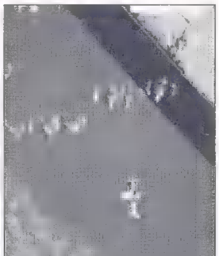
いきなりコンナことを書いてしまったが、これではまるでローリングが使えないみたいだな、でもそんなことはないぞ。

結論を言うとやっぱり使う。逆に言えば後半面(5〜7面)などは使えないとボンバー出血大サービスでアラなくなっちゃった、てなことになるからだ。

これだけで終わらせたらわけがわかんなくなるからもう一つ大事なコトを。ローリン



この■止した状態から…、



レバーをぐいっと入れて機体を傾かせたら、

グはあまり大きく動かさなくても可能だということ。例えば自機2機分ぐらい横移動すると自機が傾く。完全に傾いたらそのままレバーを逆要素に入れればOK!ローリングからローリングという感じに連続で出すことはちょっと無理だが、慣れればちょっとした動きでローリングを出せる。ただしローリングしはじめに弾に当たることがあるので注意!!



逆方向に傾かせてハイローリング一丁アガリ!! レバーはナナメでもかまわないよん。

よ〜し、気分もよくなった

じゃあまず1面から… カル〜イ気持ちで イッちゃうぞ

しシャワーもあびて気分サッパリ、バリバリいこうかね。

パターンどうこう言う前に覚えなきゃだめなことから。

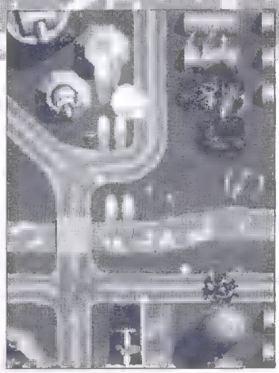
まずアイテムはメイン→サブ→ボンバーの順で出て以後基本的にはこの繰り返しだ。

またメインショットアイテム及びサブショットアイテムは色がどんどん変わっていくのだが、色はアイテムが画面左右端でバウンド(ちょっと表現がマズいか?)すると変化する。プレイヤーとしてはいつ色が変わるか不明なのよりはずっとプレイしやすいと思う。

あと自機の判定について、まあこれは知らなくてもどってことないけどかなり小さいようだ。だから「今の弾当たってねーぞ!」なんてことはない、ハズである

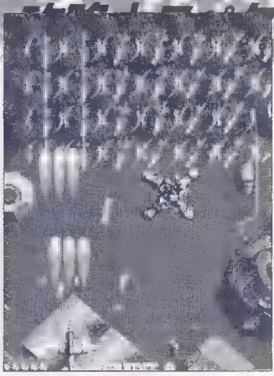


史上最大!!超豪華!!
……タクル!!



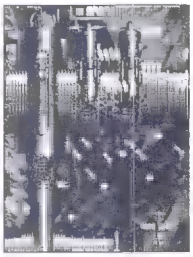
よーし、始めよう!! まずは選択武器だが、2面のことを考えてとりあえずファイヤーとミサイル（ホーミングでも可）をとっていくことにしよう。とりあえずこの面は中型機も大したことないし砲台もヌケなのでまずヤラれることはないだろう。ヤラれた君はまあちょっとヤラれてやったわいワハハハッてところかな?得点アイテムを全部とろうとして欲ばったりすると死ぬことがあるので注意しよう。ファイアーで空中の敵を優先して倒せばなんてことはない。

別にバルカンでもいーんだけどね、まあキミはキミ、ボクはボクってとこさね。



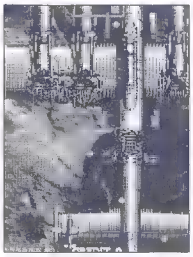
こいつらは左右端から一気に片づける。ここで死んだらもう恐慌状態ですね、こりゃ。

ボスもさすが1面ボスってワケでもうかなり弱い。なかなか貫禄のある弱さだ。しかし弾は一応自機を狙っているので少しはよけてやること。マニアな人はホーミングなどで点かせ（になると思う）をやるのもいいかもね。ちなみにボスと重なることはできるがしっかり弾をうたれるので注意すること。



ホーミングで稼ぐ稼ぐ、たった1万点ぐらいだしもっといい稼ぎがあろうと我が道いってるよ、この人。

私は個人的にはこのボスの第2次攻撃が好きだ。なんかヤケクソになって弾バラまいてるみたいでほほえましい。1面ボスを倒してホッとするデモを終えると2面。この面が実は少しツライ。ではなぜツライか?それは死ぬ要素が大きいからだ。それについて今回は自分なりに解説しよう。



あ〜あ、このパイロット完全にイッちゃってるよ、でもオイレはこういう奴好きだよ。

雲の上は危険がいっぱい 2面は空中大作戦!(?)

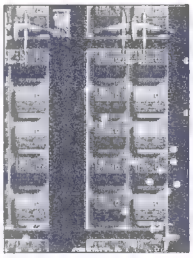
〈ゲーマーの無駄死に条件〉

死ぬ条件としては、

1・目標物しか（画面の一点しか）見ていない
2・連射に気をとられる
3・ボムをケチってしまう
4・超悪メンテナンス
5・超水子（※1）

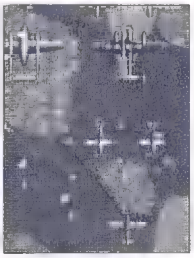
…などがある。

まあ4と5は論外としてこのゲームではボムが大量に出るのにケチって死ぬことが多いし、中型（もしくは大型）の敵に撃ちこんでて他のザコの弾で死んだりと、①②③がかなり深く関わってくる。対処策としては…まあ自分のプレイを反省することかな?これはマジな話、大事だよ。



ボムをケチってたら…あ〜死ぬ死ぬケッケドリドリってね（意味分かる奴いるかね?）。

まあ講義はこのへんにしといて2面の続きを。まず始まってすぐに上から出る2機の中型機。これがあやしい。けっこう気の抜けない攻撃をしてくるので片方を速攻で倒して（私は左を先に倒している）その後残りをじっくり弾よけしながら倒そう。その後も左→右と中型機が出るがまあ特にあせったりしなきゃ大丈夫だろう。



こいつらがけっこう強い。というよりナメてかかるとマズイってレベルだけどね。

とにかくファイアーとミサイルorホーミングならボムを使わなくても余裕だよ。でもここまでノーボンバーで来た人はボンバーが7〜8個はたまってるハズ。死にそうになったらすぐにボンバーを使ったほうがいいね。

その後しばらく進むとミサイルが飛来してくる。それも1つや2つじゃない。10や20以上のミサイルがプレイヤー機たった1機（やられても復活するとんでもない奴だけど）を狙って出てくるのだ。

ミサイルが一段落すると左右から中型機×2ずつ出てくる。ここまでアイテムをすべて出してればここでボンバーとメインショットが出るはず、ここでファイアーからレーザーに変える。ナゼ変えるか?



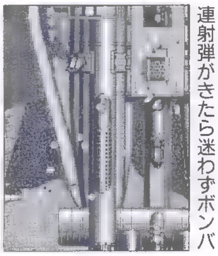
彼をうつと出す打ち返し弾はけっこう怖い。まあボケてなきゃ大丈夫だけどね。

それはこの後のボスのため。もしかしてワタシが勝手にレーザーのほうが楽と思い込んでるだけかもしれないがまあ許してちゃぶだい。個人的にはファイアーの幅広い攻撃が好きなんだけどね。



ここでレーザーチェーンジ!! まあ連射に自信のある人（どんな自信?）ならファイアーで可だぞよ。

さあ2面ボスだ。このボスは弱点下の砲台から出る連射攻撃がコワイ。まあマニア以外のプレイヤーは点かせは無視して楽にクリアすることを考えよう。画面下でレーザーを弱点に当てまくる。それで連射弾がきたら迷わずボンバー!!そのまま撃ちこめばボンバー2発でボスは昇天、さよーならってね。

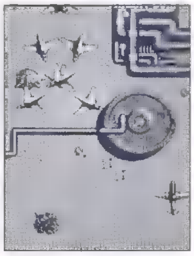


このバラバラ弾が怖い…でもそれ以上にザコの弾がこわいのよ、トホホ。

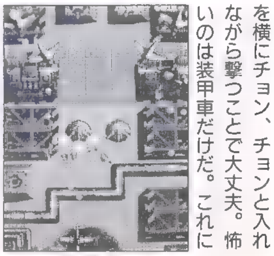
プレイヤーに休息は与えられないのだ… 3面だぞ

ありゃりゃ、くだらんことばかり書いてたら残り半ページしかねーよ、まったく最近は狂ってて情緒不安定だからよぉ〜ってな感じで3面を一気に説明してしまおう。

まず3面、この面のライバルは緑色の大型装甲車と大きな円軌道で飛来する戦闘機だ。まあ戦闘機のほうはレバーを横にチョン、チョンと入れながら撃つことで大丈夫。怖いのは装甲車だけだ。これには2タイプあってホーミングミサイルを撃つ奴とバラバラと大量に弾をバラまく奴とがいる。どちらかというと後者がやっかい。もうこればかりはパターンを覚えて速攻でかたづけてくれとしか言えない。まあ死角があるんだけど複合攻撃ではよけきれないしね、こいつにはボンバーを使ってもよい。

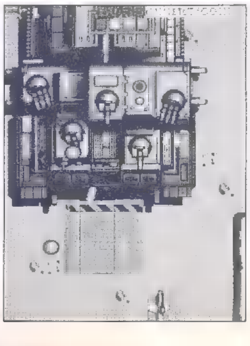


この戦闘機、こっち向かずにぐ〜るぐる。まったくテメーやる気あんのか!!（ヤンキー調）



3曲の難所、まあボンバー1発でさようならへイッといきたい所やね。

3ボスは出現時にできるだけローリングをしながら撃ち込んで砲台をいくつか壊す。左右の硬い砲台が残ってしまうがこれはボンバーを使ってもしょうがないね。まあ砲台をすべて壊せば後はカモ、思うぞんぶんいたぶってちょーだい。この面が始まったらファイアーに変えとくんだった。



3面ボス。こいつも砲門を壊されると点稼ぎの的か?コラコラ、名古屋人のキミ!こんな所で稼いでないでノーミスで進みなさい!!

後半戦 残り5ステージ!

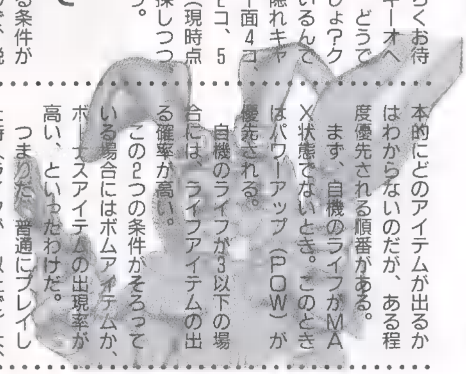
キミは隠れキャラを見たか?オレは見た!!

バッキーオヘア

前半戦(先月号)で体力をためていれば残りはそんなに苦しくないはず。

担当:RIK君

えーみなさま、長らくお待たせしました。バッキーオヘア、攻略第2回です。どうですか?意外とラクでしょ?クリアしちゃった人もいるんではないかい。でも、隠れキャラは見つけたかい?1面4コ、2面に1コ、4面に2コ、5面に2コあるんだよ(現時点での数)!それらを探しつつ全キャラクリアしよう。



アイテム その他について

アイテムの出現する条件が資料によりわかったので、説明しよう。

・アイテムの出る確率

アイテム扉から出現するアイテムは2通りあって、1つは、この場所は必ずこのアイテム、と、固定されているもの。もう1つは、ランダムに出現するものだ。

ランダムのアイテムは、基本的にどのアイテムが出るかはわからないのだが、ある程度優先される順番がある。

まず、自機のライフがMAX状態でないとき。このときはパワーアップ(POW)が優先される。

自機のライフが3以下の場合には、ライフアイテムの出る確率が高い。

この2つの条件がそろっている場合にはボムアイテムか、ボーナスアイテムの出現率が高い、といったわけだ。

つまりだ、普通にプレイした時(ライフが3以上で)は、ライフは決まった所でしか出ない、ということ。逆にいえば、やられないでいけば、決まった所でライフが増やせることになる。どんどんライフをためて、後半を楽に乗り越えよう。

・永パ防止の出る時間

画面をスクロールさせずにじっとしていると、GO!表示が出るが、あまり長い間ほうっておくと敵キャラや永久パターン防止キャラが出てしまう。

まず、9秒画面がスクロールしないと"GO"が表示され、4秒後ザコ敵が出現。

その後も4秒間スクロールしなければ表示の点滅が早くなり同じようにザコが出現。

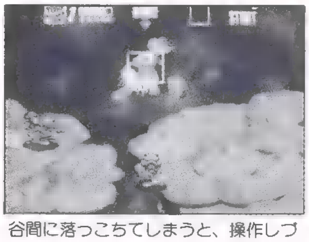
それでもスクロールさせずにいるとさらに点滅が早くなり、4秒後には永パ防止の爆弾が出て1機死亡となる。

さて、ここからが重要。画面が止まってから最初にザコが出るまでに13秒間あるのがわかった。硬い砲台等を撃ってる時に、背後からザコが来るのはこれが原因なのだ。

そこで、硬いのを撃つ時は、画面をほんの少しずつ動かしながら撃とう。これで、後ろからのあのいやなザコともオサラバ。

以上が先月以降わかったことだ。では4面からいくぞ。

4面前半



谷間に落っこちてしまうと、操作しづらいぞ。

この面は、地形が狭く、画面の上下が谷間になっている。

上下の谷間は、落ちてもミスにはならないのだが、落ちてしまうと自機が宙に浮いてしまって操作しづらくなる。

落ちてしまった場合は、ジャンプボタンを連打して足場に復帰しよう。なお、この間自機は攻撃できない。

面の初めはザコの大軍。前後から来るので、あまり画面後ろにへばりついてしまうのはさけよう。常に後ろにノーマルショットを撃ちつつ行こう。アヒルなら特殊技を撃ってればOK。

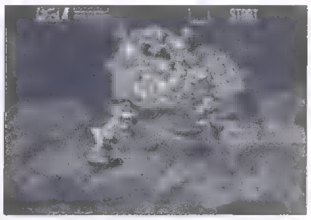
次にゆか抜け地帯。前に出れば問題ない。落ちたらジャンプボタン連打。

4面中ボス 岩石男

スクロールが止まって、画面の上の方にネズミが見えたら、中ボスの岩石男の登場。

最初は、単独で1匹ずつ2回出てくる。

こいつは岩の形をしている間は自機の攻撃を受けつけないので、奴が顔を出した時に撃ち込もう。顔を出すタイミングは一定なので、タイミングを覚えよう。ちゃんと毎回当てていかないと、自機に向かって突っ込んで来るので注意すること。2回撃ち込めば奴は倒れる。



奴が開いた所に攻撃を当てる。

3匹目からは連続で突っ込んで来るので、1回撃ち込んだら次の奴——とやらないといけない。全部で4匹来て、順番は、画面下、中、中と下の間、上の順。

撃つ順番は、まず下を撃ち、次に中、次下に戻って撃って、中の下、中、上、中の下、上の順番で撃つ。と、いってもかなりわかりづらいと思うので、とにかく出現順を覚えてもらいたい。撃つ順番まで覚える必要はない。

4面後半

後半は浮遊機雷&背後からザコの攻撃。浮遊機雷は硬いけど壊れるので、自分の通れる道だけ作ろう。

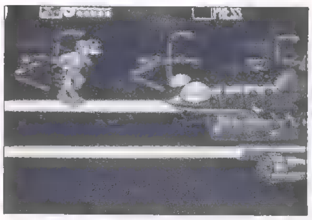
隕石が降って来る所は、上下に動きつつ撃ち壊して進む。追いつめられてしまったら、自分からわざと谷底へ跳んで逃げてもいいぞ。後ろからのザコは要注意だ!



こーやって谷底へ逃げるという手もある。緊急回避用。

4面ボス トードレーザーシップ

さてさてボスだが、こいつはでっかい飛空艇だ。左右の翼と、中央にはひときわ大きなレーザー砲台を構えている。



4面ボス、トードレーザーシップ。レーザーを大きくジャンプでよけろ!

攻撃は、画面外から自機を狙って(合わせて)突っ込んでくるレーザを撃った後、突っ込んでくるレーザーを撃ち、上下移動したのち突っ込む、レーザー+翼を開閉したのち突っ込む、以上の混合、といった所。怖いのは上下移動してのレーザーだけだ。

そこで、奴の左右についているレーザー砲を優先的に壊そう。奴がレーザーを出す前に翼にめいっぱい撃ち込んでやれ!体当たりのときはとりあえず大きくジャンプでかわそう。レーザーを撃たれた場合も同様に大きくジャンプ+微調整でかわす。

とにかく1コでもレーザー砲を壊してしまえばあとは楽。体当たりのみ注意してれば勝てる。

5面前半



こうなればラク。アヒルとネコは逃げつつ特殊攻撃でよい。

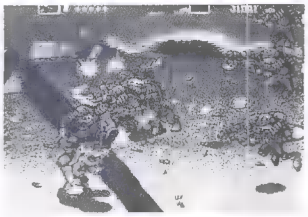
5面。この面で、緑色の筒が埋まってる所が多々あるが、これは危険。近よると炎を出してくるのだ。大きくジャンプして越えよう。

始まってすぐの段差の所。赤ザコが単独で出る所がある。

ここは、赤ザコに気を取られていると、背後からザコ×4。前上方からマシンガンザコ×4が来て、あっという間に囲まれてしまう。

問題なのはマシンガンザコ。





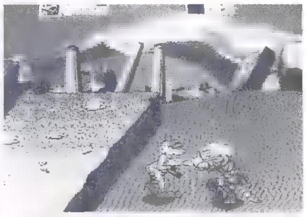
ハッ。囲まれてしまったの図。

空中から地面にマシンガンを撃ってくるので、座標をずらしてかわそう。そして撃ち休みの間に攻撃。

続いてはカタイ8方向砲台。正面に撃ってくる弾のみ注意してやろう。

段差が続いた所で、敵ザコハッチが出現する。こいつはハッチの上と前からザコを出すので、特殊弾等で始末しながら、画面を少しずつスクロールさせつつ壊そう。

「ワープ野郎」。こいつに対しては、出現時がキメ手。出現した時にめいっぱい近づいて、ダメージを与えておく。

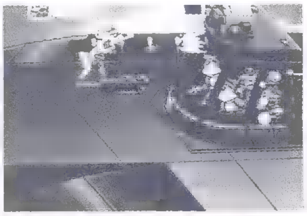


この間にできるだけ攻撃しておくのだ。

奴が攻撃をふりかぶったらさがって、あとは奴との座標を上下にずらしつつショットでじわじわ殺す。

ここからは敵のメカ船上での戦闘となる。やっかいなのは、メカ船のコックピット（?）部分。4連装の砲台+ホーミング弾2連発。

ここはまず、ボムアイテムが右下に出るのでそれを取って、その後は左上の写真の位置で攻撃する。そしてホーミング弾が来たら、アヒルなら特殊攻撃、ネコは少しさがって特殊攻撃、その他はさがってジャンプ急降下を使う。ホーミング弾は撃ち落とした後点滅している間も当たり判定があるので当たらないように。ついうっかり当たってしまうことがよくある。



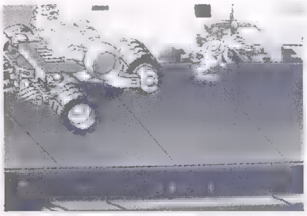
ホーミングが来るまではこの位置で攻撃。

5面中ボス ボイドドロイド プロトタイプ

ここで中ボスの登場。こいつはボディ全体に歯車を山ほどつけている。奴に撃ち込むとこの歯車をおつりで撃ち返してくる。

こやつの動きはパターンになっていて、自機に向かって突っ込んでくる→戻る→上下に往復しつつゆっくり迫る→突っ込んでくる…と、このくり返しだ。

攻撃するのは、奴が上下に動いているときと、突っ込んできた所を背後に回り込んで、戻る所を撃つ。奴が突っ込んでくるタイミングを覚えて、早めに画面前方に回り込むこと。



中ボスが体当たりをかまして来たら大きく前へジャーンプ。

5面後半

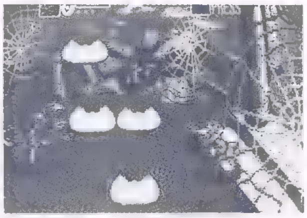
ここからは、ザコ（マシンガンザコ、ワープザコなど）+緑の火炎筒がある。火炎筒は、素直に跳ぶとザコが出現してしまう場合があるので、いったん前へ跳んで、レバーを戻して戻り、敵が出ないかたしかめてから進んでいこう。

5面ボス サイボーグ・スパイダー

サイボーグ・スパイダーの登場です。かなりいやらしい攻撃をしてくるので、最初のうちは少々手こずると思うぞ。

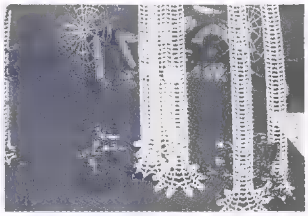
攻撃の種類は、クモの糸落とし、ネバネバ弾、ジャンプ体当たり、だ。

初めのうちいやなのが、ネバネバ弾攻撃だろう。自機をねらい撃ちしてくるので、追いつめられてくらってしまう場合があるのだ。



ネバネバ弾。ゆっくり誘導して回りながら逃げる。

次、クモの糸落とし。この攻撃も初め面くらうが、よく見れば影が出ているので落ちてくる所がわかる。でもたまに、時々自機の影と糸の影が重なって見分けがつかなくなるときがある。これに気づかずにくらってしまうことがまある。クモの糸が来たらとりあえず動いて足元をたしかめよう。



影を見て、おちついてかわす。跳ぶのはよしたほうがいいかも。

最後は、奴が歩いて近づいて来てのイキナリジャンプ体当たりだ。これのかわし方は、奴が歩いて来た時に、反対側にジャンプ攻撃（急降下）で逃げればよい。だが、ジャンプが来てからでは遅いので、奴がある程度接近したら早めに逃げよう。

あとは、奴が歩いてるとき、止まってるときを狙って撃ち込もう。

6面前半

6面はなんとシューティング面だ。

ザコ敵も特殊で、トロッコのようなものに乗ってくる。自機のショットもしくは体当たりによって倒せる。基本的にショットで撃って、まあ近距離だったら体当たり。という感じだ。なお、このザコは放っておくと電撃ビームを出すので気をつけよう。

ザコがたくさん出てたいへんな所や、電撃を出されそうな時は、ボムを使ってもいいだろう。なにせパターンになりにくいのだ。くらっちまったら元も子もない。

6面中ボス トードシャーク

火の海の中に突入すると、背後から火柱とともに、中ボスの「トードシャーク」の登場。

現れたらまず炎のすき間を見て、炎を撃ち壊しつつ中ボスの背後にまわる。



炎は撃ち壊せるのであせらずに中へ。

そして接近して超連射!!奴が画面後方に最接近して来たら、くらってしまう前にボムを1～2発使って無敵時間でかわそう。その後は奴のレーザーをかわしつつ撃ち込めばよい。

6面後半

後半はひきつづきトロッコザコとの戦闘だ。しかし後半はいたる所に通行止めかんばん（壊せる）、火柱（壊せない）、壁（壊せない、挟まれる）があるので、ザコにばかりかまっていられない。

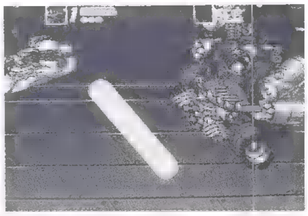
ここは、かんばんその他に注意を集中し、ザコは2の次でいこう。ザコに押されてしまったら即ボム使用だ。

6面ボス ボイドドロイド

6面ボスは、5面の中ボスとして登場したボイドドロイドの完成版。

今度の奴は、最初にレーザーを地面に転がしてくる、&ホーミング弾の攻撃。

レーザーはジャンプでかわせば何とかなるので、まずはとにかく奴の右っかわのホーミング砲台を壊すことを考えよう。



ボイドドロイド完成型。レーザーをジャーンプ。

ホーミング砲台を壊したら、左上の方が比較的安全なので左上周辺で攻撃すればOK。

ボスが第2段階に入ると、5面のときと同じように、おつり歯車モードになる。この場合は、自機のジャンプが低く、奴を跳び越えにくい。さらに今度は背後から攻撃できないのだ。よって攻撃できるときは限られてくる。

攻撃するのは奴がバックしているときのみ。そして奴が



ここの砲台を最優先破壊だ！



基本的に左上で撃つ。奴が来たら下にかわす。

画面一番前までさがったら、突っ込んでくるので下にさがる。そして戻る所を左上で攻撃…のくり返し。あまり一度に攻撃しすぎないように。

7面

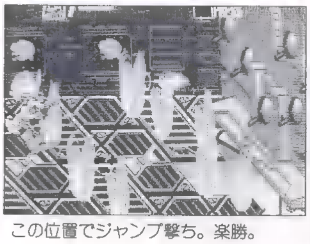
7面は、出現する敵の数が多いので、注意するべきキャラについて順に見ていくことにしよう。

・3WAY→2WAY砲台
こいつは通路の下から突然せり上がって来て弾を出す奴だ。出現と同時に撃ち込めば、1発目を撃つと同時くらいには倒せる。1発目は3WAY弾、次は2WAY弾、と撃ってくる。

・レーザー砲台
3WAYと同じくせり上がってくる。正面に2連レーザーを撃つ。対策も同じ。

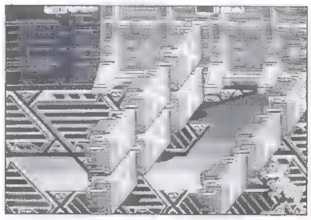
・ホーミング3WAY砲台
こいつも3WAYと同じせり上がり砲台。自機と離れた位置で撃たれた場合はさほど問題はないが、近くで撃たれたときは怖いので、特殊弾を撃つかジャンプ急降下で逃げるかする。

・火の玉ウォール
前方にたくさんの砲台をつけた壁。砲台から火の玉をたくさん出す。その火の玉は着地後燃え上がる。
こいつには安地があるのだ。


この位置でジャンプ撃ち。楽勝。

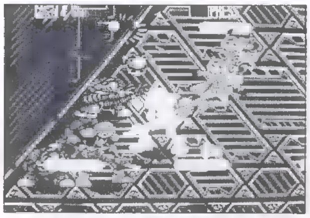
それは左下。ここでジャンプしながら通常ショットを当てればよい。

・分裂顔
こいつはスクロールが止まると、背後から突如あらわれて、迫ってくる。ショットを撃ってつぶされないように追い払う。


こうなったらちょっと危険。ボムを撃つのが無難。

ある程度ダメージを与えると奴は分裂する。こうなると危険!奴が分裂して迫ってきたらボムを使う。使わないとかなりきびしい。

・レーザー砲地帯
この場合はスクロールが上方向で、さらに左側からレーザー、上からザコ、といういやな地点。
ここはアヒル、ネコなら特殊弾を撃ちまくるのがいい。弾は跳び越えていこう。
目玉は、特殊弾でレーザー砲の根元を壊して進むのもいい。が、やはりウサギと目玉はジャンプ急降下を有効に使ってザコ中心に倒していくのがよい。


ジャンプしてレーザーをかわして、急降下でザコを倒し、無敵時間でザコを一掃。

中ボス トードボーグ

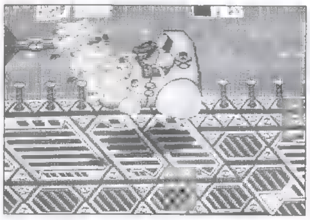
中ボスは2面ボスのトードボーグが再び登場する。
今回の奴もはじめから腕を伸ばしてくるモードになっているほかは2面とかわらない。
2面と同じように、3回倒して──上下に逃げて腕をかわして──体当たりをよけて再び攻撃──のパターンでOK。ただ、4本出ている電撃のおかげで体当たりをかわすのが少し怖い。誘導をうまくやらないとダメ。
あと奴が出現する時は画面前方で待とう。でないといきなり出て来てくらうぞ。

7面ボス エアマーシャル

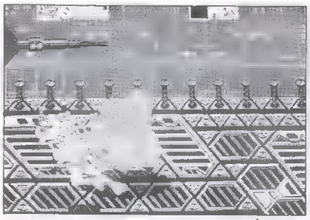
7面ボス。とうとうトード軍団の親玉エアマーシャルとの対決だ。
奴は空飛ぶ乗りものに乗っていて、画面上をくるくる回っている。そしてある程度時間がたつと、[illegible]止して攻撃してくる。
その後、奴の乗りものがぐるぐる回転し出すと、乗りものが暴走モードになって、画面上を跳ね回る。暴走がおさまると、再び円を描いて回り出す。奴の基本はこれだけ。


乗りものが暴走し出したら、よけに集中。

しかしこの間にザコがくるのだ。後方から4匹と、画面中央空から4匹のザコが一定間隔ごとに出てくる。
では、倒し方。まず奴が円状に回ってるときはザコ優先。後ろのザコにあたらないように画面一番後ろよりちょっと前で撃つ。ひまなとき本体を撃つ。
奴が静止したら、本体に攻撃。奴に攻撃の間を与えないように、ジャンプ急降下攻撃を当てる。真正面から跳んで、攻撃を当てて、無敵時間で真正面まで戻って、再びジャンプ、という感じで、攻撃はつねに真正面から当てるのがいい。
暴走モードは避けに徹する。


この向きでジャンプ攻撃を当てる。奴はなぜか反撃してこない。

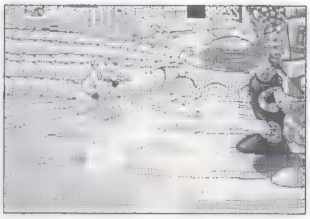
ザコは出てこないので本体のみ見てればいい。
奴は画面端まで跳ぶと跳ね返ってをくり返すのだが、画面端に当たった角度に比例して跳ね返るので、だいたい予想がつく。そこで自分の方に来る時に、あらかじめジャンプしておいて、来た所にジャンプ急降下を当てる。当てれば無敵になるので、これが一番安全なかわし方だ。


初めにどっちに跳ぶかは運。あとは予想できる。

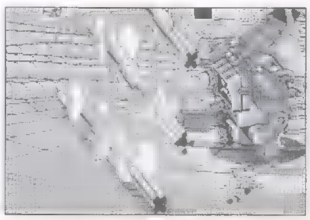
8面 モニターコンプレックス

悪の根源はコンプレックスという名のコンピュータ(?)だったのだ。エアマーシャルはあやつられてたにすぎない。
ボスまでは問題ないだろう。7面で死んだ人はここで装備を整えられる。
ボスは、大きく3段階の攻撃をしてくる。

・まず1段階目。でかい体で歩きながら、地面を這う誘導弾を撃ってくる。たまにジャンプもする。
このときは、奴にダメージを与えられる所が体の中心にしかない。すなわちジャンプ撃ちでなければいけない。
そこで、奴が誘導弾を撃ったらジャンプ─そしてジャンプボタンを押しっぱなしでゆっくり落ちながら、中心部を狙って攻撃。この間に誘導弾はどっかに行ってしまう。
あとは端につめられたら上下のすきから反対側に跳んで逃げをすればよい。


モニターコンプレックス。ジャンプでかわしつつ撃つ。

・2段階目。奴の下半身が壊れて、上半身だけになっての攻撃。
奴が地面をたたくと、火柱が落ちてくる。攻撃はこれだけ。奴はゆっくり自機に向かってくるので、奴のまわりを円を描くように、火柱が来たらすぐ反対側に回ってしまうようにする。あとは撃つだけ。


地面をたたいたらすぐ反対に。これだけ。

・3段階目で最後。奴はとうとう頭だけになってしまう。


頭だけになっても死なない。さすがロボ。だんだん動きが速くなる。

こうなると奴は、エアマーシャルの暴走時のような動きをする。初めはゆっくりだがだんだんとスピードが増す。
最初動きの遅いうちは、飛ばしてくる破片に気をつけつつ、撃ち込む。奴は弾を当てると動く方向を変えるので、画面端でこちらにこないよう撃ち込もう。
だんだん速くなって、間に合わなくなってくるので、そしたら体当たりをジャンプ急降下でかわしていこう。
さらに速くなって、もう手がつけられないとなったらボムを使う。残ったボムを使ってしまおう。
え?ボムがないとき?がんばってください。一応ジャンプ急降下で無敵を使っていけば避けられなくはないケド。

カイルの仇!
あ、もう取ったね(2面で)

こうなりゃいくとこまでいくしかない

ドギューン!!™

担当:C·LAN　イラスト:藤原ひさし

ドギューン!!はもうやってみたかな。操作に慣れるまで(スピードやプリソナー)少し時間がかかるかもしれないが、そこまでくればしめたもの。あとはガンガン突き進むのみ。今回は発売バージョンの変更点(前回は開発中の基板だったのだ)と1~4面のおさらいをして、4面ボス~6面の攻略をしていこう。

まず変わったところ&新しくわかったところ

・ボンバーパーツ

前バージョンではシールド代わりになり非常に役立ったのだが、結局ただのボンバーになってしまった。つまり、ボンバーをとった場合のメリットはボンバーを一発撃てる、ということのみ。こうなればスピードをメインに行くのが当然の考え。ボンバーは例のワザを使うくらいしか使い道がなくなってしまった。

ここで例のワザって何?って人もいると思うのでもう一度説明しておこう。スピードを持っていてボンバーが出たときの利用法だ。

①まずボンバーを取りに行く。ボンバーがあまり下にこないうちに取る。

②そしてすぐ使ってレバー下でスピードを取りにいく。

③このときプリソナーも押すのがミソだ。多少取りやすくなる。

・1UPの出現法則

これは今まで謎だったのだが、法則を東亜さんに教えてもらったのだ。なんと各面のボスを倒したときに毎回出る可能性がある。このときの条件は使う武器。面ごとに決まった武器で倒すと出るしくみだ。このアイテムは1UPと10万点のどちらかで取るのだが、実は1UPを1回でも取ると2度とでない。結局1回のプレイでは1機しかアイテムでは増えない。世の中そう甘くはなかったか。けど逆に考えれば、10万点なら何度でも取れるのだ。もう稼ぐしかねーって感じだね。

・青ショットの連射に関して

前はヘタに連射するよりもポンポン押したほうがよかったのだが、とにかく連射しまくったほうがよくなった。だがポンポン押しを極めれば超連射と変わらない威力があるので連射が苦手でも大丈夫だ。

・その他

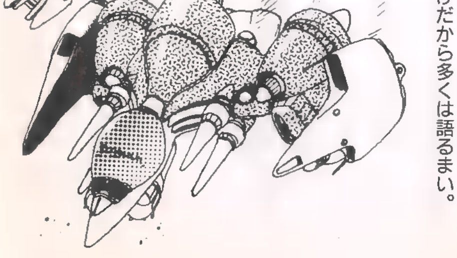
武器の攻撃力や敵の弾の撃ち方など、小さい変更点は多々あるが、それらは本文中で触れるし、みなさんにとっては発売バージョンが初めてなわけだから多くは語るまい。

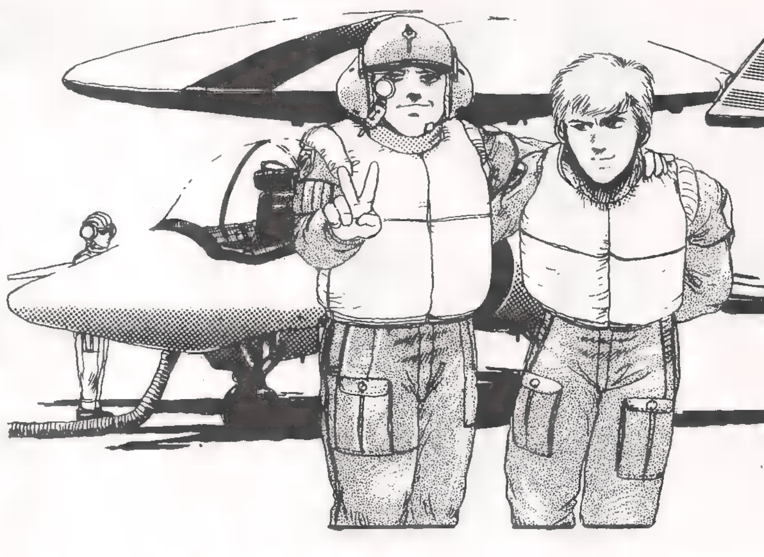
うぎゃー。こんなことなかったのにィ。







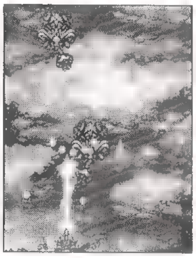




おさらい

STAGE1

1面で変わったのは2体くる中ボス。広角に弾を撃つようになった。しかし倒し方は前号と同じ。右上からくるほうを優先的にバリバリ撃って壊す。弾は遅いから十分よけられる。この面は青で進もう。

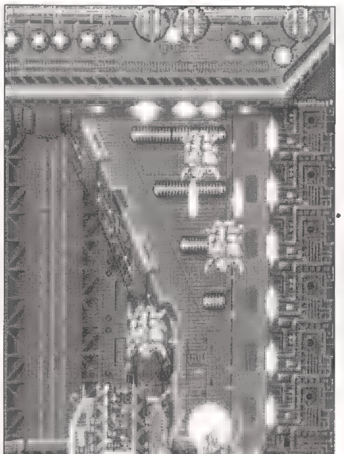


より精度が上がったってことかな。

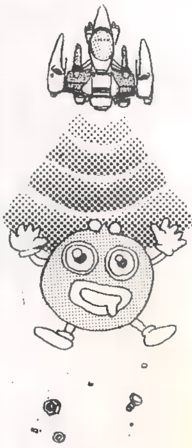
STAGE2

2面で数多く出現するワープザコ。実はこいつはレバーを入れっ放しだと（左右ね）2ウェイには当たらない。これは知っていると得だ。ただ切り返しのときに直前に撃たれた弾に突っ込んでしまうので、切り返しには注意。

前号でこの面は赤か青がいいと書いたが、赤は押される局面が多いのでこの面も青をお勧めする。



動けりゃ当たらんぜ。ラッキー。



STAGE3

高速スクロール地帯は、多少苦しくとも青で抜けたい。紫中ボスを楽に倒すためだ。紫は少し弱くなってしまったので青がベスト。その後も青。ボスも青。う〜青ばっか。

STAGE4

変わってない。うん。

というわけで先月号の続きだ

4面ボス

こいつは見ての通り大サソリ。攻撃は尻尾の先から緩やかなホーミング弾。顔から3ウェイ、そしてハサミのばし攻撃だ。ボスは地上にいるがハサミとしっぽの先、両足の突部には判定があるので注意。

このボスは実にパターンにしづらく、各攻撃の対処法を即座に判断して動かなくてはならない。

まずホーミング。これは動いていれば当たらない。

次に3ウェイ。意外に広角なのでよほど下のほうにこられたとき以外は中でよけよう。兆候があるのでよけやすい。

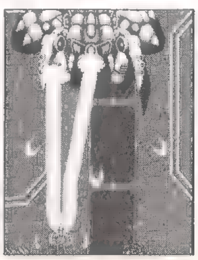
ハサミはいきなりくるので、ボスと横軸を合わせないようにする。ただしボスが上にいるときは無視。

こいつにはピンクのサイコビームがいい。最後の武器で変えておくようにしよう。ボスの出現時は画面が一瞬シ〜ンとするのですかさず画面上へいく。そしてボス出現と同時に顔にはりついて一緒に下がる。ショットボタンは押しっ放しだ。そして、アドリブ—（うっ）。

基本的にはボスが下にきたら左右の空間のあるほうへ逃げてボスの横から攻撃する感じ。スピードがあれば緊急回避に役立つ。強い！というわけでもないが、なんかやなやつだ。



まずはりくつ。そしてボスと一緒に下へ。



この3ウェイ、かなり幅がある。鮫！鮫！鮫！みたい。

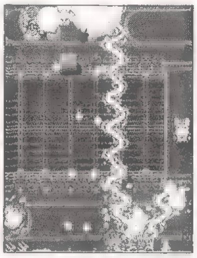
STAGE5

しばらく沈黙が続く。武器が出るので緑に変える。そう、緑だ。横に道が走っているが、そこから左、右、左の順で紫色の移動砲台が出現。左端の道の上で待ち、まず一機を破壊。そして画面下で弧を描くように動きつつ攻撃。このとき戦車とザコ機もくるのでけっこうきつい。ザコに関してはレーザーならほぼ無敵なので移動砲台を最優先でいこう。しばらくはこの攻撃が続く。切り返しにさえ注意すれば大丈夫だ。

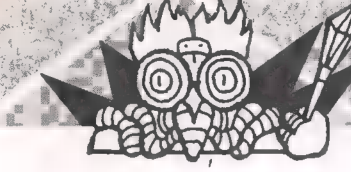
次は右に砲台、左にハッチ、そして中型機と、新手の混合攻撃だ。砲台は2機ずつ配置されている。耐久力は低いが弾をボロボロ吐くので残すとつけあがる。左のハッチからは戦車が。こちらも早めに処理したいが、戦車よりも砲台を優先すべきだろう。中型機は正面と左右にホーミングを出すが、これは壊せるので怖くない。この中型機が終わると中ボス地帯。

中ボスは左右のツメを跳ばしつつ主砲からはファイアーを出す。ツメも主砲も自機の座標に反応してくるのでそれがわかっていれば楽。とにかく安全にいきたいならばスピードを使って左右に大きく動こう。一緒にザコもわらわらくるが、無視してOK。レーザーが勝手に倒してくれる。

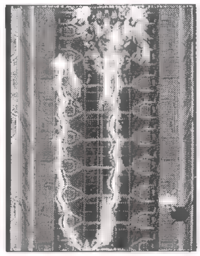
効率よく中ボスを倒したければ中ボスの正面でファイア



けっこうよけられるもんだ。



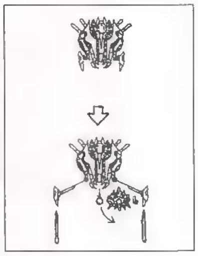
ーを左右どちらかにふっとよけ、伸びてきたツメをよけつつ切り返してファイアーを撃たせて…と中ボスの正面をちょこちょこ横切る感じで動くと倒すのが早い。地形が変わるまで中ボスは何匹もくるのだ。


慣れればこっちのほうが楽。

ここを抜けると風景は一変して上空になる。アイテムキャリアーがくるが壊してすぐに取る。必ず青でとれる。ここでも中ボスが出現。これは2機1組で2回出現する。一定の軌道を動き、ピタッと止まったかと思うと両脇からアームが伸びてレーザー、それプラス正面から軽い誘導のかかった丸い弾を出してくる。

この状態になったら図の位置にはりついて撃ち込む。この状態じゃなくても当然ダメージは与えられる。2回目に開く前に1機は壊したい。左から攻撃するといい。ザコもくるが、スピードがあれば(サイドパーツ)やはり無視してもいいよ状態。復活のときもスピードがとれるので大丈夫。


一見強そうな中ボスもこれでOKだ。


この位置に即座に移動、撃ち込みだ。けど閉じたら逃げの用意だ。

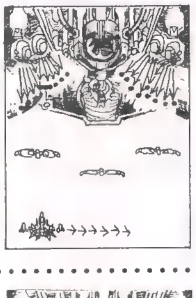
この後のアイテムは青のま、そしていやらしい動きをするザコが大量に出現。蛇行しながら弾をバラまくやな奴だ。途中2つアイテムが出るが、できれば1つをひきつけてピンクで取りたい。ボスのためだ。ボス前でも出るのだが、アイテムの周期上、ボスの攻撃が始まってから取ることになってしまうのだ。

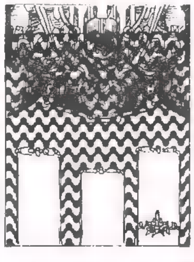
5面ボス

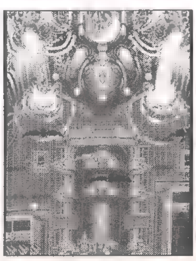
このボスはダム要塞。左右に2つずつ5ウェイ砲台があり、そして左、中央、右にハッチがあり、そこから鋼鉄メーヴェ(?)を発射。そして弱点でもあるコアから…!!この攻撃は!?何と画面中を覆うフラッシュ攻撃。これを避けるためにメーヴェが存在するのだ。この真下にいるとフラッシュを避けることができる。

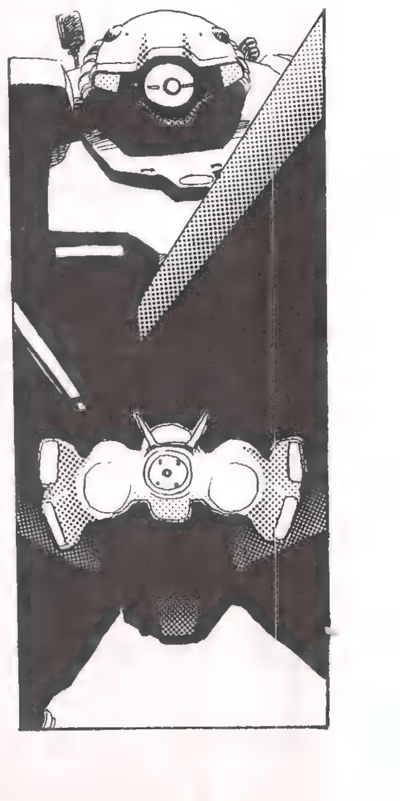
5ウェイのよけ方だが、実は画面下中央が安地。だが弾を撃つ前からいないとダメ。さらに少しずれるとくらってしまうので実用性は今いち。ここへは画面の左下から反対側へ少しずつコンコンレバーを入れて移動するとよい。ショットは撃ちながらだ。そして弾ばらまきが終わったらフラッシュがくるのですぐにメーヴェの下へ隠れよう。これを繰り返せばこの段階はOK。

これが壊れると第二段階。6ウェイ、7ウェイ、5ウェイ2回、フラッシュの攻撃に変わる。ここは一番下中央でちょんちょんよけつつ撃ち込み、フラッシュ時には左右へ大きく動いてメーヴェの下へ。そのうちボスは崩壊して水をぶちまけるであろう。


コンコンコンとね。ゆ～っくり動こう。


ビャ～～～そして反対側へコンコンコン…と。

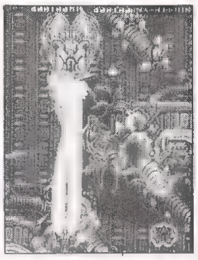

第2段階は正面からの弾なのでよけやすい。



STAGE6

おっとここで1UPだ。5面ボスはピンクで倒すのが正解だったんだね。どっちで取ってもいいでしょう。

さて、いきなり難所だ。先ほどの蛇行ザコ＋水中戦車(?)の混合攻撃だ。なぜここがつらいかというと、それはピンクであるからにほかならない。武器が出たら緑を取ろう。この面はずっと緑でよい。あせって取りにいって死なないように。


やなザコ地帯。早く緑くれ～。

この後は空中のレーザー突っ込みザコ、水上(この面はボス前まで河川の上で戦うのだ)の泳ぐ鳥のような敵がしばらく続く。泳ぐ奴を優先して出現即破壊だ。

その後水中から中ボスが浮上。こいつの攻撃は…ホーミング――まあこれはいいか、3ウェイを時間差で3方向へ――これが少しよけづらい。隅に逃げたほうがやや楽、そして水中から対空ミサイルを打ち上げる――これほとんど当たらない、と一見思ってしまうが正面からくると直撃する。V・レーザーの弱点だ。

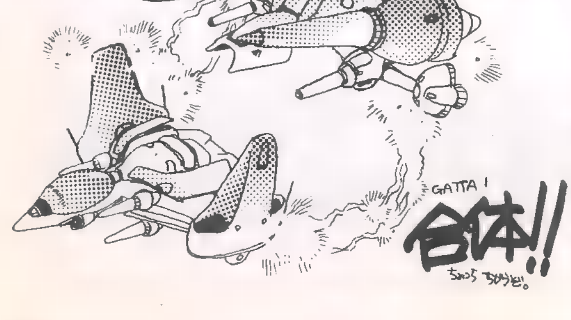
この対空ミサイルは随時撃ちっ放しなので弾との混合のときが要注意。このときばかりは逃げ腰のほうがいいかもね。けっこう硬いので時間がかかるがあせらずいこう。


ここだ。緊張の瞬間。

中ボスを倒すとさっきの泳ぐ奴とレーザーザコ再び。そのうち地上が見えてくる。ここではモビルアーマーが多数出現。足があるのに動かない。と思いきやエアカーみたいのに乗ったモビルアーマーもくる。でもこいつらの狙いは大ざっぱで、8方向にしか弾を撃てない。空中のほうを優先して攻撃しよう。

これが終わるとレールが見えてくる。ここを続々と丸い砲台が流れてくる。やや硬め。左右からたくさんくるところでは片側を隠そう。

そしてボス。武器はレーザーのまま。





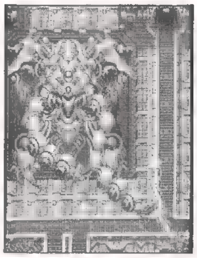
これだけならどってこたあないのだが、ボスの両脇に線路が…。やはりというか当然というか、そこを丸砲台が続々と走ってくる。基本はこいつらをうまく処理することだ。ボスはそのうち死ぬだろう、てな感じで砲台だけを確実に潰すことを考えよう。だが両方から同時にこられることがある。そして片側にたまってしまってひ〜ん、となってしまうのだ。こんなときはどうするか。

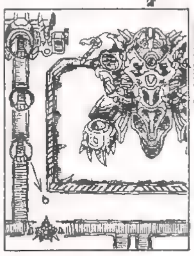
砲台が真下に撃った弾は画面端にはりついていれば当たらない。最後にそういう状態に持っていけばいいのだ。図のように動こう。

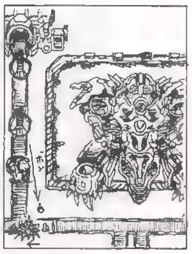
とにかくどまん中で左右に小きざみに動いてちらちら線路を確認。砲台がいたら即撃ちにいく。もちろん触手がちょうど伸びてきてきわどいこともある。要アドリブ。スピードがあればぐっと楽になる。しかしこのゲームのボスってファジーな奴が多いね。ちなみに次の面の頭で1UPが出るぞ。

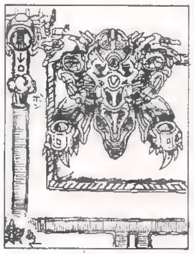
6面ボス

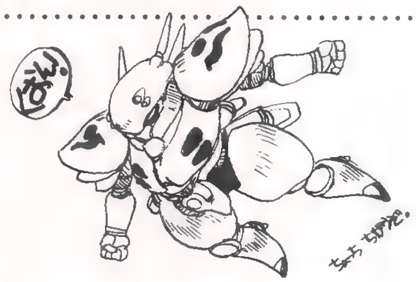
このボスの攻撃は触手を伸ばすだけ。どうやら工業用ロボットを無理やり戦わせてるようだ。触手の死角は画面下隅。ボスはジャンプで移動し、かなり下のほうにきたり、左右にもくるが、広いほうの空間の下隅が必ず安地になる。


お〜伸びる伸びる。でも当たらない。けどきわどいねと。


ぐーっと動いてこのへんでピタッと止まる。


そしてコンコンと端へ向かって…。


一番遠くの奴の弾を流す。完璧。



次号はいっきに1周か?

というワケで今回は6面まで。来月号ではドーンと全面の1UP武器やガーンと先まで攻略する予定だ。ここまでのことで質問とかあればお手紙ください。できれば答えたいと思います。

アフターサービス・メンテナンス等、詳しい説明は一切致しません。ただ安いだけです。

中古安売王 アップル

定休日 **日曜・祝日**

在庫2000枚! とにかくTELだ!

(電話受付時間) AM9時〜PM12時 PM1時〜PM6時 ☎054-263-2406(代)

※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。
返品・交換は行っておりません。

¥30,000以下の基板とROM(一例)

SDガンダム	クイズ廊下に立ってなさい
ハットリス	ハレーズコメット
ウイッツ	グラディウスⅠ・Ⅱ・Ⅲ
ガンディーラー	JuJu伝説
ワンダープラネット	ストリートスマート
Rタイプ	火激
テトリス	ダークシールⅠ・Ⅱ

¥31,000以上の基板とROM(一例)

ストリートファイターⅡダッシュ	メジャータイトル2
ゴールデンアックス2	Bラップボーイズ
アラビアンファイト	セイブサッカー
達人王	ウルトラマンクラブ
カプコンワールド2	スーパー㊙版
サイレントドラゴン	マクロス
ボンバーマン2	フィグゼイト
爆裂クイズ魔Q大冒険	デッドコネクション
ファイナルロマンス	ウォーリーを探せ
富士山バスター	上海2
ワールドスタジアム'92激闘編	雷電
ソニックウィングス	サンセットライダーズ
GIジョー	アンダーカバーコップ
天地を喰らう	F/A

中古18インチテーブル筐体(業務用)
¥30,900(送料・税込)

- ●パネル付き(ボタン・レバー数・筐体のタイプは指定できません)
- ●木製
- ●JAMMA規格
- ●購入後の問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法等お解りにならない方は、ご遠慮下さい。

➡ご注文は必ずお電話でお願いします。

- ●中古基板の為、インストラクションカードはついていない商品もあります。
- ●故障していた場合、届いた日かその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けませんので、チェックはすぐに行って下さい。

➡割引券をもらって得しちゃおう

中古基板30,000円以上お買い上げで1,000円の割引券1枚差し上げます。(※基板1枚無料サービスでもOKです)

※割引券もしくは基板どちらかお好きな方をお選びください。
無料サービス基板は当方の指定のものとさせていただきます。





流通店

通信販売をご利用下さい。

資料ご希望の方は62円切手1枚同封の上アップルGM係まで送って下さい。
※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8㈱ママトップGM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No.7007427㈱ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引換の代引きシステムをご利用ください。

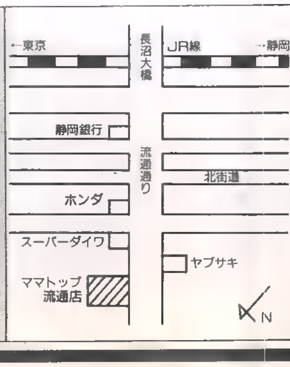
〒420 静岡市東千代田1-7-8 ㈱ママトップ内
TEL.054-263-2406(代) FAX.054-263-4486

ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい!

静岡流通通り店
静岡駅南店・清水店

営業時間は全店共通
AM9時〜PM12時

ゲームコーナーは
年中無休



日本一の技を見ろ!!

これが全国大会の技だ!!

ストリートファイターⅡダッシュチャンピオンシップ

編集部が自信をもって厳選したアノ技、コノ技。とくと見てやってください。

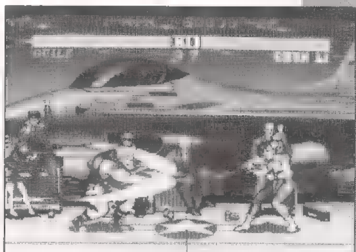
ここでは大会中に「おや?」「なんだ今の」とドッと会場が沸いた技の数々を取り上げていきたいと思う。

ガイル

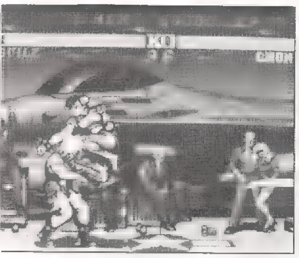
ソニック→サマー、ソニック→アッパーサマー

といきなり書かれてもわからないと思うので技の説明をしていこう。

まず相手にソニックブームを撃つ。それに反応してすぐに跳び込まれるとガイルはサマーを出したくても溜まっていないので当然出せないのだ



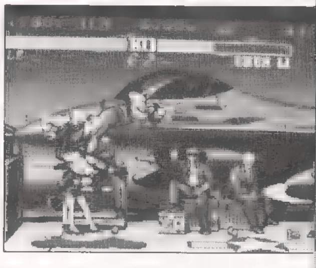
さあ、どのタイミングで跳び込んでくるか?一瞬の判断がものをいう!



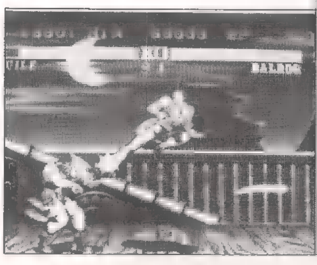
まあ普通はこうなるものだが…。

が、相手の反応が少し遅れるとサマーが出せるというものだ(当たり前だ)。当たり前のことだが割と使える。意外と間に合わないようでも出るものである。

またこの技の応用とでもいうべきものであるが、ソニックブームを撃って跳び込んできたらガイルはしゃがみアッパーを出す。そこで相撃ちになったりガイルが一方的にくらったりすると相手は続けて



ソニックがまだあんなところにあるのにサマーが出るなんて…割と早いでしょ。



こうなるとさらに技を出したくなるのが人間なんだけど…。

ストリートファイターⅡダッシュチャンピオンシップ

日本一の技を見ろ!!

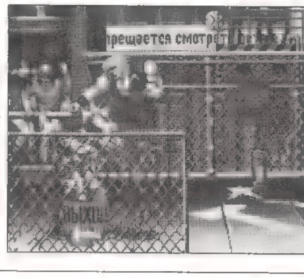
白熱 3位決定戦!!

メインキャラ同士で大激突!!

3位決定戦は、持ちキャラ同士での一発勝負!!準決勝でやぶれてしまった細川君(ケン)と古中君(ガイル)とで行われた。

1ラウンド目

跳び込むガイルに対して、ケンは昇龍拳で撃墜。その後ケンはガイルの起き上がりに大キックで跳び込んで小足払い連打!!これが見事に決まってしまった。



起き上がりを攻めろー!! 決まりゃあ勝ち。

おかげでガイルはピヨピヨ。そこへケンはすかさずジャンプ大パンチアッパー昇龍拳!!



ピヨったら大パンチアッパー昇龍。ケンはこれしかねえ。

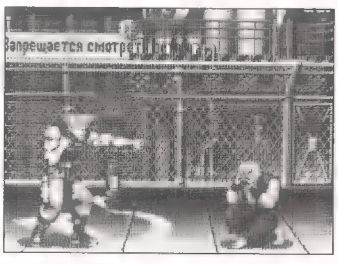
なんとも豪快な、なんともあっけない一戦であった。

2ラウンド目

1試合目にケンの豪快3段を決められて、あとがないガイル。ここはなんとしても勝ちたい。

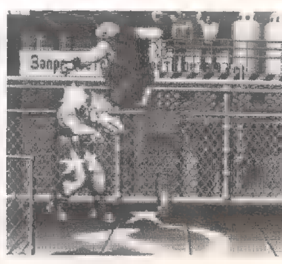
ガイルはソニックで攻める。ケンは跳び込むチャンスをうかがっている。

体力的には両者互角という場面。ガイル正確な攻めを見せたい所。だがしかし、ここでソニックを出すのをミスって小パンチを出してしまう。



このソニックのミスをケンはちゃんと見ていたのだ。

そこでケンにやり。すかさず跳び込んで大パンチ→すっ跳んでしまうガイルに追いうちのめくり大キック→小足払い。またしてもここでガイルピヨピヨになってしまう。

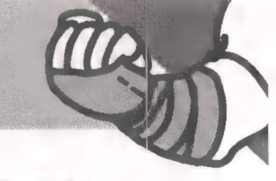


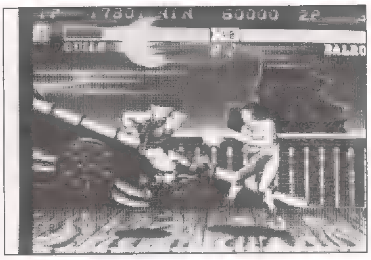
逃げようとするガイルだがすっとんでしまう。

こうなりゃもうケンにとっては勝ったも同然。大パンチアッパー昇龍で2本目もケン勝利。(RIK君)



そこを追い撃ちのようにめくり蹴りだ!





ガイルにとってはしめたもの、ザックリと斬ってあげましょう！

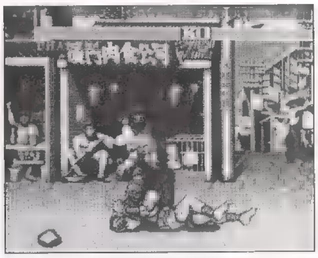
技を当てようとする。これをサマーで斬る。ソニックを撃ったらすぐ溜めに入る。

どちらの技もシチュエーションが限られているが、いざというときに使えるようになっておきたいものではある。

ダルシム

めくり小スラ→スラスト×2

めくり小スラというのは、相手の跳び込みの着地点にめくるように小スラを置いておくことである。この小スラが当たったあとにスラスト（しゃがみ中キック）が2回入るというものである。主に対リュウ・ケン戦で使用する。



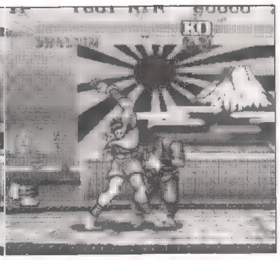
このようにめくりで小スラを当てるのがポイント、けっこう怖いものがある。



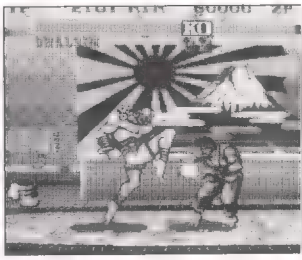
小スラが決まればスラスト×2が確定、いやー、ラッキーだねこりゃ。

チョップ→大キック

リュウ・ケンの竜巻の着地にチョップ（立ち小パンチ）を早めに当てて、そのあと大キック（ひざ蹴り）を続けて入れるという非常に決まりづらいがあまり意味のない技である。



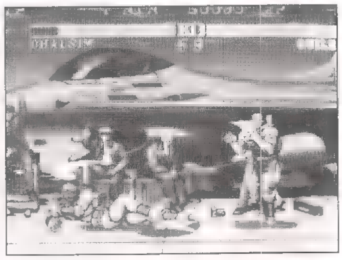
これくらいの位置でチョップを当てなくてはいけない。ムズいよこれ。



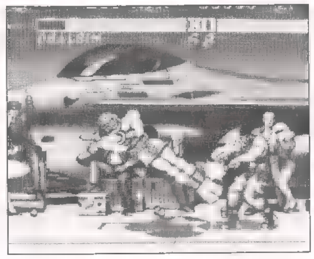
うまくいけばこのひざ蹴りが入るのだが、素直に投げてしまったほうが…。

小スラ→すぐドリ

ガイルがソニックを撃ってこちらに歩いてきたとき、ソニックを小スラでくぐったあとすぐドリをやるという読んで字の如くの技である。意表を突く攻撃だが、ソニックを小スラでくぐるリスクを考えるとあまり使えないような…。



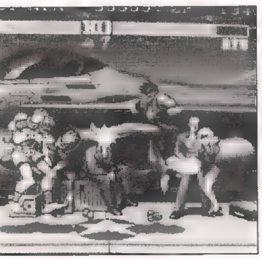
これ、このソニックを小スラでくぐるのがムズい。慣れるまではきついだろう。



とっさにこのすぐドリをやると、ガイルはなかなか反応できないものだ。

チョップ→スラスト→ヨガファイアー

この技もリュウ・ケンの竜巻の着地にやるが、こちらはガードさせて間合いを広げるために使うものである。しかしスラストからのヨガファイアーで抜けられてしまう。まあ知らない相手にはガンガン使えるし（現に大会で使っていた）覚えておいて損はない。

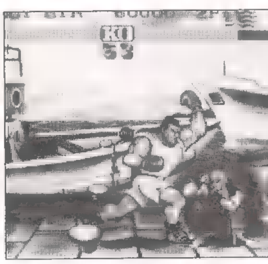


まあ、こうやって簡単に抜けられてしまうのだが、ガードしてくれたらラッキー！

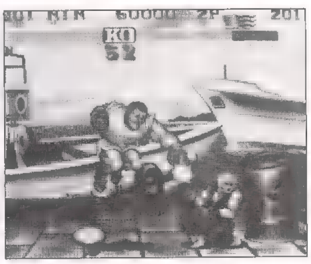
バイソン

ダッシュアッパー逃げパンチ

この技はちょっと変わっているが、べつに連続技でも何でもない。説明するとダッシュアッパーを相手がしゃがんでよける。そのとき目の前でしゃがんでいる相手に逃げパンチを当てるというものである。また相手が立っているときには転ばしパンチ（しゃがみ大キック）という手もある。



この状態からクリンチにいくのが一般的な奇襲(?)なのだが。

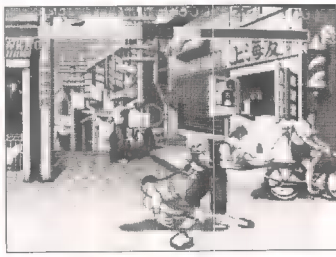


なんと逃げパンチ、でも間合いが離れてしまうんですけど…。

バルログ

中足→中足→中爪

この技は一応連続技なのであるが、多少入れるのが難しいものである。主な使いかたとしては相手を転ばせて起き上がりに中足（しゃがみ中キック、中足払い）を当てて相手がくらったらそのまま3発入れるものである。まあ、入ったらもうけものといったところかな。



なかなか起き上がりの必殺技で返されにくい(ような気がする)この技を出しておいて。

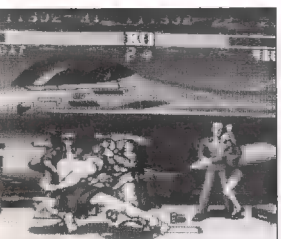


くらってくれたらこっちのもの、即席3段の出来上がり（要目押し）。

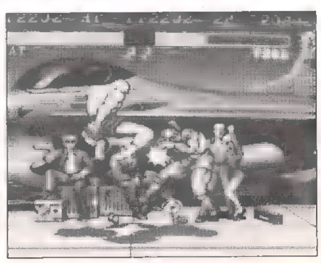
サガット

中足→小足→クラッシュ

この技も相手の起き上がりに使う技である。相手の起き上がりに中足（しゃがみ中キック）を出しておく。もしも相手がくらってくれたら、そこから小足を入れて、この小足をキャンセルしてタイガークラッシュ。この3発がすべて入るのである。



これも起き上がりに重ねておく。投げ返されることも多いが…。



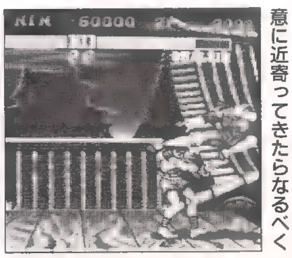
こちらもここまで3段が確定、技の威力が大きいサガットだけに怖い技である。

ベガ

ジャンプ小キック→しゃがみ小パンチ→立ち小パンチ→ダブルニー

これは一種の誘い技である。画面端でベガがさも追いつめられたかのようにバックジャンプする。このときはまだ技を出さない。もし相手が不用意に近寄ってきたらなるべく低い位置でジャンプ小キックを当てる。この1発が入った時点で相手がピヨってしまうところが怖い。ジャンプで攻撃されたらとっさにキックを出せるようにしたい。

（いなりん）



不用意に近づいたあんたの負け、これでピヨリが確定してしまった。

ベスト8・キャラクター優秀賞

全データ

全国の猛者中の猛者。どんなヒトなのか？バッチリ紹介だ。

太刀川政男君（石神井スペースファンタジー代表）
☆優勝 ☆キャラクター優秀賞（バルログ） ☆カプコン賞 ☆サイトロン賞

■準々決勝を語る
20号ガイル（横山君）と本命同士でやりたかった。

■キャラ賞を語る
とてもうれしかった。

①メインキャラのどこが気に入ってますか。
早くて好きです。

②好きな屈辱技（相手に対する）は？
レクイエム（ピヨった時にイズナに行くと見せかけて、着地してそのまま投げる）。

③得意技は？
「みつあみフラッシュロード」「ユーシス・メキドクラッシュ」「シーザー・スタープラチナ」など

④ゲーム歴は？
ストIIが出たときから。

⑤ストII&ストIIダッシュ歴は？
ストII後半期から。

⑥何かコメントを。
「M・O・S・G」では、会員を増やそうと思っています。女の子も、歓迎します。自分のバルログが強く、また美しいと思う方、土曜日に下井草ヒノーズまで来てください。キャラは問いません。

ハマー君（(ゲ)屋代表）
☆準優勝 ☆キャラクター優秀賞（ダルシム） ☆ニュースター賞

■準々決勝を語る
片山君のザンギにダルシムで当たったら危なかったです。

■キャラ賞を語る
ヨガ☆ストライクハッカーズの一員としてダルシム部門賞をもらってうれしいっス。

①メインキャラのどこが気に入ってますか。
手足が伸びるのはいいことだ。

②好きな屈辱技（相手に対する）は？
ヨガク
ヨガ・スナイパーカスタム
ヨガ・ボンジュール

③得意技は？
ヨガ・スナイパーカスタム
ヨガ・ワンダフルロー
ヨガ永田正月あけましておめでとうスペシャル

④ゲーム歴は？
ストIIから（ゲイングランドは除く）。

⑤ストII&ストIIダッシュ歴は？
出てから。

⑥何かコメントを。
ヨガの奥義を書いたヨガ対戦攻略本がヨガ☆ストライクバッカーズからでます。みなさん気軽に買いに来てください（冬コミ）。

細川一君（チャレンジャー関大前代表）
☆3位 ☆キャラクター優秀賞（ケン）

■準決勝を語る
とにかくハマーさんが強かった。今度、上京したときはぜひ対戦してください。

■準々決勝を語る
とりあえず勝てました。持ちキャラ同士だったら負けてたかもしれませんね。

■キャラ賞を語る
うれしいのひとことです。また、みんなと対戦してみたいと思っています。

①メインキャラのどこが気に入ってますか。
旋風脚が速い！ あと、昇龍拳が気にいっています。

②好きな屈辱技（相手に対する）は？
立ち弱パンチ→しゃがみ弱パンチ→昇龍拳。

③得意技は？
立ち弱パンチ→しゃがみ弱パンチ→立ち弱パンチ→昇龍拳。

④ゲーム歴は？
10年

⑤ストII&ストIIダッシュ歴は？
去年の3月

⑥何かコメントを。
カプコンさんに要望ですが、ストIIダッシュターボを早く出してほしいです。（大阪のロケテではもうプレイしましたが…。）

古中雅昭君（インスパイヤ遊代表）
☆4位 ☆キャラクター優秀賞（ガイル）

■準決勝を語る
完敗でした。格が違いますね。岡山のレベルだったらなんとかなったかもしれませんが…。

■準々決勝を語る
キャラの相性だけで勝ったようなので、あと味が良くありません。

■キャラ賞を語る
ガイルで勝ててよかった。なにしろボクはガイル一筋ですからね。

①メインキャラのどこが気に入ってますか。
あの髪型と変な顔が好きです。それから強いこともですね。

②好きな屈辱技（相手に対する）は？
空中投げが大変気にいっています。

③得意技は？
しゃがみアッパーを出して、サマーソルトで決めます。

④ゲーム歴は？
4年

⑤ストII&ストIIダッシュ歴は？
去年の9月から。

⑥何かコメントを。
みなさん、機会があったら岡山に遊びに来てください。ボクのおもな対戦地は、表町3丁目あたりです。

川端祥敬君（コズミックプラザABC代表）
☆ベスト8

■準々決勝を語る
3キャラ制でなかったら絶対に勝っていました。あと、大阪同士で対戦したくなかった。

①メインキャラのどこが気に入ってますか。
すべてです。しいてあげるならカタチと技です。

②好きな屈辱技（相手に対する）は？
大中小パンチを決めてから、ニーバズーカです。

③得意技は？
ソニック投げ
ガイルキックサマー

④ゲーム歴は？
10年。

⑤ストII&ストIIダッシュ歴は？
去年の4月からです。

⑥何かコメントを。
ABC対戦でなかったら勝っていたということが本当に悔やまれます。あと、会場で知り会った東北のガイルさん、もっと強くなってください。

牧田智幸君（高山グリーンホテル代表）
☆ベスト8 ☆キャラクター優秀賞（リュウ）

■準々決勝を語る
真の格闘家への道はまだ遠い…修業あるのみ。

■キャラ賞を語る
隆の強さはこんなものではない。この己の力不足で…ちなみに私は白隆しか使いません。

①メインキャラのどこが気に入ってますか。
すべて…語るにおよばぬ（別にホモではない）。

②好きな屈辱技（相手に対する）は？
隆に屈辱技は必要ではない。いい試合には最高の極め手を使うべきだ。でも屈辱技はおもしろいからなぁ。あえて「ももキック」かな。

③得意技は？
「風林火山ー」あたる相手ならこれしかねぇ。その他に「必殺十秒殺し」や「パーフェクト返し」「口三味線」「水ようかん地獄」などがある。

④ゲーム歴は？
8年くらいだと思う。

⑤ストII&ストIIダッシュ歴は？
発売されて入荷してからずっとですね。

⑥何かコメントを。
ありがとうストII。熱い勝負。知りあったストII仲間。言っていたらきりがない。真の隆を目指して修業中の私はただ、対戦者求む！

金澤大樹君（ハイテクセガ高崎代表）
☆キャラクター優秀賞（E・本田）

■キャラ賞を語る
大変うれしく思います。受験勉強もせずに日々闘い続けたかいがありました。光栄です。

①メインキャラのどこが気に入っていますか。
あふれるパワーとワンダフルなボディライン。

②好きな屈辱技（相手に対する）は？
変身：しめ殺して前方ジャンプで一回転→腹トランスフォーム：同じくケツで悶絶ケツ流し：しめ技→ケツ→しめ技→ケツ

③得意技は？
悶絶ケツ流し。かけるキャラクターとステージによってさば折りとせっかん蹴りを使い分け、さらにケツのタイミングも微妙に違う。

④ゲーム歴は？
5年ほどです。

⑤ストII&ストIIダッシュ歴は？
ストII発売直後から。

⑥何かコメントを。
受験生はツライっす。大会当日も、家を抜けるためにどれだけ苦労したことか……。大学に受かったらスコアラーに転向する予定。

志賀史生君（ニチイ泉佐野店内アルファ21代表）
☆キャラクター優秀賞（E・本田）

■キャラ賞を語る
α21及び全国の本田使いの皆様申し訳ありませんでした。腑甲斐ない俺様をお許しください。

①メインキャラのどこが気に入っていますか。
でかい フガフガ 日本人である

②好きな屈辱技（相手に対する）は？
ゴッコーティーカウ
ティープケーン
テッカンコー

③得意技は？
テッラーン
ティーカウトロン
ティーソークボン

④ゲーム歴は？
海南のピンポンパンが元凶。

⑤ストII&ストIIダッシュ歴は？
去年の10月から。

⑥何かコメントを。
みんな和歌山駅前のタイトーに集まるんだ。7時から9時ごろに大勢いてくれるとうれしい。α21は南海泉佐野駅前のニチイの中です。

西脇[illegible]君（NTK代表）

◆GAMEST◆1月号プレゼント◆

◆118ページのゲーメスト1月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。裏側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：1番よかったコーナーは？

Ⓒ：おもしろくなかったところは？ 理由もね！

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、1番燃えているゲームは？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：家庭用に、移植してほしいぞ！と思う業務用ゲームは？

Ⓗ：今月号の表紙はどうでしたか？感想をお書きください。

Ⓘ：あなたのご意見ご自由に(P.N.　　　　　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

キリトリ線

ここに41円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
（1月号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　　）	
①小学（　　）年 ②中学（　　）年 ③高校（　　）年 ④大学（　　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　　）	
希望する 賞品の番号	

ここに41円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

コミックゲーメスト編集部
コミゲに投稿するのだ係 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　　）	
①小学（　　）年 ②中学（　　）年 ③高校（　　）年 ④大学（　　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　　）	

君の熱き想いをつたえてくれ!!くわしくは142ページを見てね！

日本一の技を見ろ!! ストリートファイターIIダッシュチャンピオンシップ

☆**キャラクター優秀賞(春麗)**

■キャラ賞を語る

大会修了後に、僕よりもっとうまい春麗にボコボコにされたんでちょっと…。

①メインキャラのどこが気に入っていますか。

頭のてっぺんから足の当たり判定の先まで

②好きな屈辱技(相手に対する)は?

金的蹴
目をさませビンタ
どとーの脚線美必殺回し蹴り

③得意技は?

釧路イージー三段
どとーのめくり投げ
発ケイ百裂(どとーのこすり)

④ゲーム歴は?

下手なのに12年

⑤ストII&ストIIダッシュ歴は?

出てから。初プレイも春麗だ!

⑥何かコメントを。

よりによってガイルに負けたのはちょっと悔しいけどまあ運命でしょう。関係ないけど釧路の本田使い後藤満君お元気かーい。

八十原大之君(キャロットたまプラーザ代表)

☆**キャラクター優秀賞(ブランカ)**

■キャラ賞を語る

うれしいけど、受[illegible]生なので、素直に喜んでいいのかどうか、考えてしまった。

①メインキャラのどこが気に入ってますか。

月並みですがやっぱ野性のパワーです。

②好きな屈辱技(相手に対する)は?

おちょくりキック。立ち小パンチ。
小ローリング。ロケット大パンチ。

③得意技は?

カウンターアタック
起きあがりローリング
負けおしみ

④ゲーム歴は?

人生の半分くらい。

⑤ストII&ストIIダッシュ歴は?

IIの発売日からずっと。

⑥何かコメントを。

ブランカで本戦に出てた人が、全然いなかった。自分のブロックでは僕だけ。決して弱いキャラではないのに。ちょっと悲しい。

片山武君(ポニーワールドザコング代表)

☆**ベスト8**

☆**キャラクター優秀賞(ザンギエフ)**

■準々決勝を語る

他のキャラを全然練習してなかったので、勝ち残れたのが謎です。

■キャラ賞を語る

途中でガイル&サガットに一回も当たらなかったのが謎です。

①メインキャラのどこが気に入ってますか。

ハガー市長だから。

②好きな屈辱技(相手に対する)は?

めくりボディ→ストンピング→ジャーマン
めくりボディ→バックボディor「逃げボディ
つかみ技で殺してからの立ち中キック(鶴の拳)

③得意技は?

めくりボディ→地獄突き→中パンチ→大パンチ (正面から)跳び中パンチ→地獄突き→ローキック→立ち中キック

④ゲーム歴は?

5年。

⑤ストII&ストIIダッシュ歴は?

出てから。

⑥何かコメントを。

早くストII・ターボのザンギを使ってザンギの千年王国を実現したいと思います。

太田圭紀君(扇が丘レジャーセンター代表)

☆**キャラクター優秀賞(バイソン)**

■キャラ賞を語る

バイソンのキャラクター賞は二人いたのでその人とぜひ対戦をしてみたいものです。

①メインキャラのどこが気に入っていますか。

いかついソリコミが好き。

②好きな屈辱技(相手に対する)は?

バイソンファイナルリターンオブスタースペシャル(笑)
ジャンプ大パンチしゃがみ小キック立ち小キックダッシュアッパー×2

③得意技は?

バイソン対バイソンでダッシュストレート(その他)を立ち小パンチで止めてリセットをかけてダッシュ技で返す。
通称愛のキャッチボール。

④ゲーム歴は?

12年。

⑤ストII&ストIIダッシュ歴は?

1年と半年。

⑥何かコメントを。

ストIIダッシュ大会では通信台でなかったのが残念です。
金沢市部長田軍団をよろしく。

長谷川法正君(ゲームトライ代表)

☆**キャラクター優秀賞(バイソン)**

■キャラ賞を語る

自信はあったんだけどねえ。

①メインキャラのどこが気に入っていますか。

全部です。あえてあげるなら動きの速さと低ジャンプです。

②好きな屈辱技(相手に対する)は?

バイソンで勝つことそのものが最大の屈辱でしょう。

③得意技は?

登り大パンチ。この技につきます。

④ゲーム歴は?

9年

⑤ストII&ストIIダッシュ歴は?

ストIIが発売になってから。

⑥何かコメントを。

とにかく、みんなが強かったことが印象に残っています。今、受験を控えているのですが、暇を見てゲーセンで修業を積んでいます。

瀧川淳相君(ABC代表)

☆**キャラクター優秀賞(サガット)**

■キャラ賞を語る

まあ当然ですが優勝できなかったのはなにかの間違いでしょう(なに様のつもりだ)。

①メインキャラのどこが気に入ってますか

じつは、バルログだったこと(11月号参照)。

②好きな屈辱技(相手に対する)は?

1、ルンルンサガット2、本田ウキウキ

③得意技は?

キックボクサーマモル投げ
サガット光線

④ゲーム歴は?

2年ぐらい

⑤ストII&ストIIダッシュ歴は?

1年2カ月

⑥何かコメントを。

もし大阪によるのだったら梅田のモンテカルロ(50円で吉野屋の横)によくいますので声をかけてください。大場さん、ありがとう。

古口誠一君(コパIII代表)

☆**キャラクター優秀賞(サガット)**

■キャラ賞を語る

あまりうまくはないけど、サガット使いが少なかったせいか賞をもらえてうれしいです。

①メインキャラのどこが気に入ってますか

タイガーアッパーカットが強いところ。

②好きな屈辱技(相手に対する)は?

相手がピヨってるとき、少し押してからの大パンチ。

③得意技は?

ジャンプ強キック+立ち弱パンチ+タイガークラッシュ

④ゲーム歴は?

小学生のころから。

⑤ストII&ストIIダッシュ歴は?

出てから。

⑥何かコメントを。

特にありません。

安田清治君(京都ニュータイプ洛西代表)

☆**キャラクター優秀賞(ベガ)**

■キャラ賞を語る

ベガの頂点だと思うととても嬉しく感じます。帝王ベガの美学をぜひ見ていただきたかった。

①メインキャラのどこが気に入ってますか

ヘッドプレス後、臨機応変なベガの攻め方。

②好きな屈辱技(相手に対する)は?

逃げ(昇り)小ククロビンアタック
うろうろしてから小ジャブ
怒りのしゃがみサイコブロー

③得意技は?

ホバーキック投げ
ヘッドプレス小ククロビンアンダブルニープレス
サイコ引き回しの刑

④ゲーム歴は?

グラディウスから

⑤ストII&ストIIダッシュ歴は?

昨年11月から。

⑥何かコメントを。

ベガ使いの8割!?はお子様仕様で嫌われるのも当然なキャラだが清く美しいベガもいる。愛しのガイル!!俺とまた熱いバトルしようぜ。

横山友彦君(タイトーインスタジアム301代表)

☆**ベスト8**

■準々決勝を語る

対戦相手が悪かった、このひとことです。3キャラ制だったこともありますが…。

①メインキャラのどこが気に入ってますか

ガイルそのものがしっくりきます。あと、カッコよさも。

②好きな屈辱技(相手に対する)は?

ピョっているときにソニック↓追いかけニーアッパー。

③得意技は?

立ちアッパー
サマーソルト

④ゲーム歴は?

グラディウスIIのときから。

⑤ストII&ストIIダッシュ歴は?

発売になってからすぐ。

⑥何かコメントを。

大会で優勝した太刀川さんはMOSG、ハマーさんはヨガストライクバッカーズ、ボクはスーパーガイラーズというチームを作り、対立してます。

高橋大輔君

☆**勝ち抜き賞**

■勝ち抜き戦を語る

けっこう楽でした。でも、世の中は広いということを、おもいしらされた。

①メインキャラのどこが気に入ってますか

速くて、技の多い所。

②好きな屈辱技(相手に対する)は?

けり逃げ

③得意技は?

先読み

④ゲーム歴は?

11年。

⑤ストII&ストIIダッシュ歴は?

ストIIが出てから。

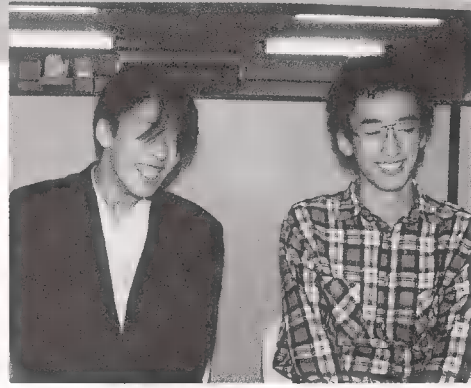
⑥何かコメントを。

みんなで春麗を使いましょう。

日本一の技を見ろ!!

ストリートファイターIIダッシュ チャンピオンシップ

俺たちはこれで勝った!!


左が太刀川君、右がハマー君。

いろんなタイプの人がいた…

さわたり…太刀川君はオールラウンドプレイヤーと聞いたけれどどうなんですか？

太刀川…メインはバルログです。いろんなキャラもやったほうが楽しいので、いろいろやっているうちに全キャラ使えるようになりました。

さわたり…ハマー君はダルシム一筋？

ハマー…ストIIのころからダルシムを使ってましたね。ダルシムだけのグループ、ヨガ・ストライクバッカーズの一員で、日夜ヨガの特訓に励んでます。

他のキャラはあまり得意じゃないけど、特定の相手にはブランカ、春麗などは使っています。

ぜんじ…本大会ではどんな感じで闘っていましたか。

太刀川…サガット、ガイル、サガットと最初に当たりましたね。2回戦で当たったガイルの人は知ってる人で、とても強い人なので危かったです。サガットに対しては、画面の端にはりつかれて完全な待ちに入られると本当はつらいんです。でもそういうふうに闘う人がいなかったので助かりました。

大会には強い人がいましたね。いろんなタイプの人がいて、地道に少しずつ相手の体力を削っていく人もいたし、ワンチャンスにごそっと減らす一発屋もいました。

YOU・A…本大会の雰囲気は違うものがありましたか？

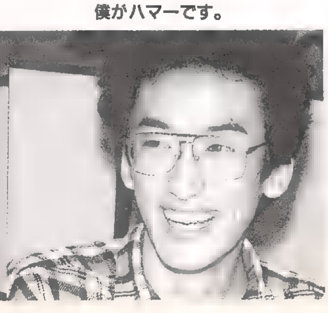
太刀川…やっぱり普段やっている対戦と違って、実戦の厳しさみたいなものを感じました。なんでもありのルールなので、問答無用の技を使っている人もいましたし、気が抜けなかったですね。

C・LAN…ハマー君はどうだったですか？

ハマー…僕が闘った相手はガイルが多かったですね。闘い慣れていたからよかったんですけど、本当はガイルのほうが有利なんじゃないですか。知り合いには、ソニック投げや跳び蹴りからの投げが全然返せない相手がいます。そういう相手には不利だと思います。

基本的にダルシムしか使っていないので、僕の場合は4回戦以降はあきらめていたのですが運がよかったです。

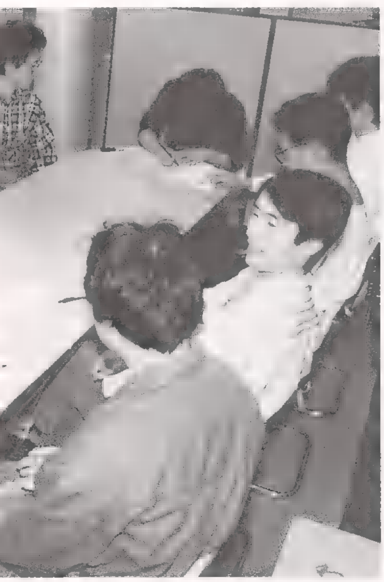
4回戦ではベガに対してブランカで勝ちました。ブランカはやっているほうだったので。準々決勝では知り合いのザンギエフ使いが相手で、とにかく強いんです。僕はガイルだったんですが、まず勝てるとは思っていませんでした。


僕がハマーです。


僕が太刀川です。

でもかえって、ダルシムとザンギエフが当たらなくて助かりました。彼のザンギエフにはダルシムで負け越しているんじゃないかな。なんとか一試合目の負けをダルシムとサガットで取り返せました。

太刀川…僕の場合は全キャラ使えるので、四回戦以降も普段通りのプレイができました。


白熱した座談会。

準備で死んだぁ〜〜〜!!




朝8時、もう人がこんなに。

前夜のうちに来た人も。保安のためお帰り願いましたが。


おーい、寝てんじゃないぞぉ。


前夜の大工作業。ツラ〜イ〜。

熱いぜ、燃えたぜ

㋟屋出張店も盛況でぇーい。



決勝戦のかけひき

さわたり…さて、いよいよ決勝ですが…。

太刀川…最初は様子を見て、どのキャラにも平均的に闘えるリュウを選びました。バルログはあとに取っておくつもりで…。

ハマー…僕の場合は、左側でプレイしたほうが楽なんです。でもじゃんけんで負けて右側になったので、席を交代するまでダルシムは出さないつもりでした。そこで、使えないキャラはどんどん捨てて、席が左になったらダルシムを使おうと思っていました。

しぶたに…その割には2人目のバルログでリュウに勝ちましたね。

ハマー…本当にバルログはやっていないんです。でも、太刀川君のプレイをいつも見てるし、太刀川君は人のバルログのときも爪、スライディング、とか言いながらシミュレーションしてるんですね。それで、バルログはこういうふうにやるんだなと思ってその通りにやったら勝てました。太刀川君のおかげです（笑）。

ぜんじ…それに対して太刀川君はガイルを出したわけですね。

太刀川…バルログにはとりあえずガイルかなと思って。

さわたり…ハマー君もバルログでは負けたものの、春麗ではよく勝ちましたね。でもその後ザンギエフにかなりやられて、それが痛かったかな？

ハマー…今思えば、使い慣れているブランカをザンギエフに潰されたのが痛かったですね。ザンギエフに対してはブランカを出したことがなくて、闘い方がよくわからなかったです。

さわたり…サガットでなんとか止めたものの、同キャラ対決で負けて、ついにダルシムを出しました。

ハマー…サガットを止められる有効なキャラはほかにもういなかったし、席も左側に移りましたから。

YOU・A…サガットとダルシムでは、やっぱりダルシムのほうが有利？

ハマー…そう思われてますけどね。


天使万歳実況版で、回し蹴りとソバットの違いを解説する正道会館の佐竹雅昭選手。



持ちキャラ対戦がキーだった

ハマー…しゃがみパンチのときタイガークラッシュで近づかれたりするので、うまい人とはあまり差はないと思いますよ。

ぜんじ…太刀川君はそれに対して春麗を出して、次にバルログでした。

太刀川…春麗はとりあえず出してみただけで、勝てるとは思っていませんでした。相手がダルシムを出してきたので、やはりメインキャラのバルログを出さないと。この試合でとにかく勝ててよかった。もし負けたら、全キャラ抜かれてしまうんじゃないかと覚悟していました。ここで負けて、優勝したとしても悔いが残りますし。

ハマー…太刀川君のバルログにはさんざんやられたのでバルログは嫌いです（笑）。結局決勝でも勝てなかった。

さわたり…ケンでバルログに勝ったんですけどね。

ハマー…いやまぐれです。

太刀川…ケンがジャンプパンチでとびこんできて、それが落とせず意地になったのが敗因です。

さわたり…しかしその後、バイソンでダッシュアッパー→逃げパンチを決めましたよね。あれは見事でした。

ハマー…そして最後のリュウでは、星が出たところを大中昇龍を失敗して反撃されちゃった。最後の昇龍が空振りしてしまって。決勝に残れただけでもよかったと思います。

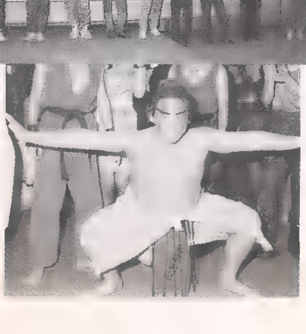
ぜんじ…それでは、今大会を振り返りつつゲーメストの読者の方々に一言ずつどうぞ。

ハマー…たまたま決勝まで進めて賞品ももらえたし、よい思い出になりました。今度は団体戦をやりたいですね。どのキャラを混ぜてもかまわない団体戦の試合で、ダルシムのみのチームで戦いたいです。

太刀川…対戦でハマー君をはじめいろんな友人ができました。そこが対戦の面白さ、よさだと思います。


あーあ、くそ〜!!ドキドキ…。いわゆる、ひきこもごもってえやつですな。


見学者VSゲーメスト編集部員。見学者の人も[illegible]いのなんのって…。


本田は迫力ですねえ。

Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

中古基板情報がFAXでわかる!

◆中古基板リスト◆

FAXで24時間いつでもOK
クロネコヤマトの **伝言FAX**

◆取り出し方法◆

①FAXの受話器をあげて、伝言FAXセンター(03-5350-1177)にダイヤルする

⬇

> クロネコヤマトの伝言FAXセンターです。取出ですね。BOX番号を入れてシャープを押してください。

⬇

②BOX番号とシャープ(620049#)を押す

⬇

> 只今準備中です。しばらくお待ちください。
> ((((　音楽　))))

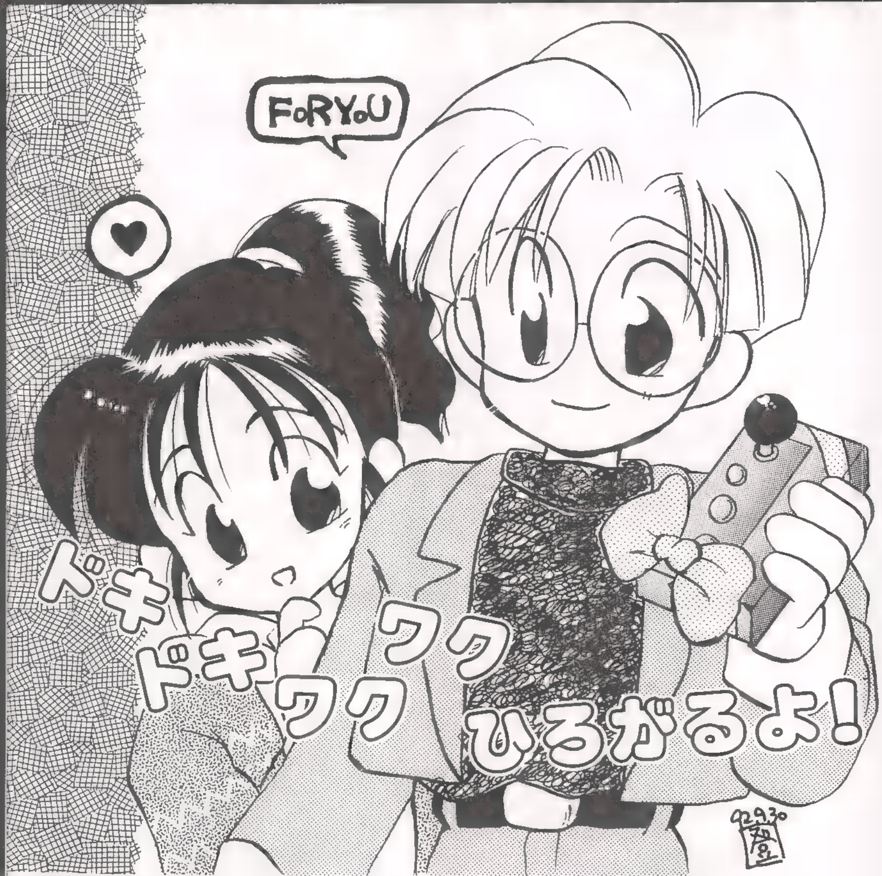
> スタートボタンを押して受話器を戻してください。

⬇

③スタートボタンをおしてシャープを押す

●お問い合わせはクロネコヤマトの伝言FAXセンター
0120-00-8010(フリーダイヤル)まで

全国どこからでも通話料金だけで基板情報が取り出せます。



PANA TWIN



新製品

¥42000

TM-RGBエキスパンダ2
AXIS RGBオートセレクタ(RAS-HD)
コンパクトタイプ



RAS-HD(本体)
¥14,500
※15ピンでは同期のあわなかったRGBの映像がくっきり映ります。

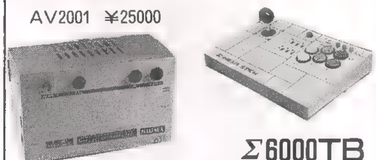
VEGA9000DX



ストリートファイターII対応　¥53000

シグマAV-2001

AV2001　¥25000



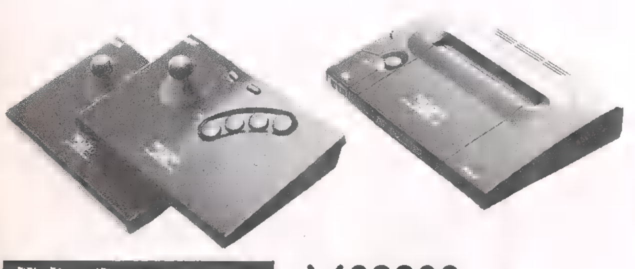
Σ6000TB
Σ6000TB(別売)　¥13800

中古基板買取りします

- ○特に86年以前のナムコ基板高価買取りできます。
- ○大量の場合FAXでお願いします(個人・業者問わず)。
- ○販売も致しております在庫確認は☎で詳しいリストは62円切手3枚同封の上、下記まで請求して下さい。
- ○ご注文方法：電話で確認の上、現金書留でお申し込み下さい（安全便利な代引きシステムもご利用下さい)。
- ○コントロールボックス（完成品）から各種パーツまで全て取扱っております。

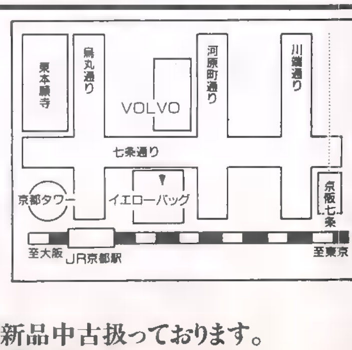
新店舗オープン　初心者の方のご来店大歓迎。

ネオジオシステム



龍虎の拳　予約受付中!　**¥38800**(消費税・送料込み)

☎　075-343-4860
FAX 075-344-0515
営業時間　AM11:00-PM22:00
年中無休　消費税は要りません。
新作基板予約受付します。



Yellow-Bag
イエローバッグ

ファミコン他家庭用ゲーム機新品中古扱っております。
〒600　京都市下京区七条河原町西入南側　KSビル1F



テクナートの1日
まず入荷した基板を一枚一枚実際にプレイしてチェックします。
けっこう燃えたりして
ピューンピューン
次に、その基板をキレイにクリーニング。
ゴホンゴホン
インストラクションやマニュアルも、この時にセット
そして一枚づつ専用のエアキャップでラッピング。
お客様から注文の電話や書留が届きます。
代金引換は手数料がかかります
出荷前にもう一度チェック。
店頭に来られたお客様は、ご本人がテストプレイ
テクナートの基板はすべて30日保証付。
保証シール付
この商品の保証期限は ○年 ○月 ○日迄です テクナート
また保証期限切れでも無料で修理できる場合もあります。
また、テクナートでお買上げの基板は……
ガオー
責任
責任をもって買取り下取り致します。
そういうわけでテクナートなら安心してゲームが楽しめるのであります!
チャンチャン

佐竹雅昭の天使万歳 格闘人生相談コーナー

第5回

アリは高いところから落ちても死なないが、カマキリとかコオロギなんかはどうなんだろう。カマキリはともかくコオロギはブチャッとつぶれそうな気がしないでもない。まてよ、ネコはどうだ。よく2階から落ちて回転するネコの図を見かけるが、もっと高いところから落としてみたら…その手のあらゆる疑問は先生にまかせてくれ！では始める前輪駆動!!



ヘイッ！俺についてくるかい!!



素肌。

もろみ味噌を食べるのが好きな娘だったな。生まれはミシシッピー、育ちは赤羽二郎、〃ちりりん〃とベルが鳴ったとたん天井が落ちてきた。

キング同好会結束式。

今ここに始まる。南無参。

さたけ　まさあき　26歳　空手家（正道会館所属）●バリバリの空手家でありながら、ほかの格闘技も積極的に吸収して最強のファイターめざし躍進中!!現在、前田日明氏のリングスに参戦してまだ見ぬ敵を追い求めている。

HELPの声 1

今僕の家は二派に分裂しています。というのは、おばあさんがA教、お母さんがB教と2人が別々の宗教にのめり込んでしまったのです。朝食のときなんかは緊張して、食事どころではありません。こんな家族はそうはありません。ちょっとシャレにならないくらいなんです。あきらめて開き直るしかないんでしょうか。

（仙台市　すこぶる五郎　17歳）

天使の回答 1

君も宗教に入る気はないのか？無宗教の俺は、このような問題にほど遠いのだが、実際、直面してしまうと大変なのがよくわかるものだ。

食べる物まで違ったりするのかな？そうなると、食費がかさむのが無駄だ。宗教もいいけど無駄はよくない。まして、人に迷惑をかけるのなら、なおさらよくない。もしそうだとしたら、両人に早く気づかせなければならないと思う。そこのところを君はしっかりと行動にでるべきだ。お父さんのことは質問には書いていなかったけど、お父さんの意見も聞いてみてはどうだろうか。しかし、君は君なのだ！

by　蛇田原　順

HELPの声 2

つまらないことかもしれませんが、ぜひとも解明したいので質問します。街で見かけるジュースの自動販売機の取り出し口のところの透明なプラスチックのフタはなぜ外側に開くようになってるんでしょうか。どうしてあんな取り出しにくいことをするのか不思議でなりません。昔は内側に開くものもあったと思うんですが、最近は9割以上外開きタイプです。明確な理由あってのことなんでしょうか。

（中央区　角海老哲　26歳）

天使の回答 2

無精はいかんよ、無精は。今ごろからそんなことを言ってるようじゃ先が見えとるわい。自動販売機に頼らずに、生ジュースをミキサーで作れ。

by　押忍　ペドロ木村

HELPの声 3

アメリカ人が好きなんです。スタイルの良さはもちろん、考え方、センスとどれをとってもアメリカ人のほうが日本人より優れていると思います。

自分がアメリカ人じゃないのがイヤでたまらない僕は昨日、頭を金髪に染めてしまいました。真剣に「アメリカ人になりたい」と思っています。

佐竹先生、絶対に日本人よりアメリカ人のほうが優れていますよね。

（横浜　矢坂太郎　18歳）

天使の回答 3

日本男児として誇りを持て!!確かに今の世の中、大和魂を持つものがいなくなった。女性でいうと、大和撫子的な存在も皆無に等しくなった。

それもこれも君みたいな考えをしているからだ。スタイルというのは、どうでもいいことではないとは思うけど（少し弱気）、アメリカ人は崩れるのが早いと思う。それでもいいなら、さっさとアメリカに行け!!

ふっ果して君をアメリカ側が受け入れてくれたらの話だけどね。

by　マイク十三世

怪獣王子の部屋

最近はいろいろと多方面に[illegible]出している私だが、今度は何と演技指導を頼まれてしまったのだ!!12月16日にポニーキャニオンから発売される「熱唱!!ストリートファイターII」でリュウの曲を歌う光ゲンジの山本君に空手のポーズを伝授したのである－私の優秀な指導のおかげで目もくらむような迫力ある写真がとれたのだ。イエ～イ－


まずは着つけからね…。

俺はニイヌマン
モンブランがある
大きな栗が頂上にある
栗から食べるか
ケーキから食べるか
命の選択である
フォークを持った手が震える
体中を寒気が襲う
I WILL
NEVER CHANGE
ただそれだけを言いたくて
生まれたままの姿でティータイム
酸味のかかったすい臭い
WHO ARE YOU?
モンゴル頭で高木様
「グレムリン」を観ながら故ニール橋本に捧げる。
by 住友

突然だが、

俺の本が出るのだ!!

タイトルは「世紀末覇者伝説」だ。

JICCより12月発売予定！

よろしく頼むぜ!!

質問大募集中！

佐竹先生に君の悩みをバンバン送ってくれ。採用者には佐竹先生サイン入りグッズをプレゼントするぞ！

あて先＝ゲーメスト編集部「天使万歳係」

レゲーの魂

ぴぐは回顧していた。十数年前になるなぁ、母親に連れられて喫茶店でインベーダーをやっていたのは。その当時、オレって…うわぁ幼稚園生じゃねーか。

このゲームを語る

▼ファンタジーゾーン
▼セガ／86年

苦節6年、ついにファンタジーゾーンをクリアできた。長かった。本当に長かった。

思えば高2の春に友人と一緒に須見ビルのゲーセンで見かけたのが最初だった。その時はShop風船さえも見ることが出来ずにゲームオーバーになったが、「緑の惑星」「火の惑星」など一つ一つのステージが僕の想像力を刺激し、いつしか僕はファンタジーゾーンの世界へとのめり込んでいった。

1日1回か2回、それも毎日できるわけではない。しかし1回1回精一杯プレイしていった。しかし難関が訪れた。6面ボス・ウィンクロンである。上手な人はここでミスしてもクリアできるのだが、僕の場合ショットが目玉に当たってくれないのだ。どうしてもここがクリアできずに、1度はファンタジーゾーンをあきらめた。

しかしつい先日、たまにしか行かないゲーセンで連射付きのファンタジーゾーンを見つけた。連射に頼ってウィンクロンをクリア。そのまま最終ボスへ直行！しかし「すり抜け」のやり方が分からない。仕方ない。左上へ行って〝ヘビーボム〟……。

最終ボスの流す涙が、6年前の僕を呼び起こしてくれた。エンディングテーマが、思っていた以上に美しく僕の耳に響いていた。

（北海道・懸賞論文も回想録風になってしまった真君）

●ウィンクロンといえば「喰らえ!!ヘビーボム!!」だぁ、目ぇ閉じるんじゃねえ!!」いいゲームでした。VGMもスゴくよかったしね。歴史に残る名作。

レゲーゲーセンMAP特集

JR青梅駅下車すぐの長崎屋6Fには、プーヤン、フリッキー、ヘッドオン、サブハンター、バンゲリングベイ、カルノフ、トップシークレット、モモコ120%、トイポップなどがあり、3年以上ほぼ入れ替え無しの状況です。奥多摩秋川フリー区間乗車券（2日間有効で1440円）がJRで発売されていますので小旅行がてら行ってみてはいかがですか？

他に京王線沿線では千歳烏山駅南口のWELL TALK TAITOには空手道、バブルボブル、ディグダグ、ギャプラスがあり、府中駅には以前、忠実屋と西友というNAMCOに強いスーパーがありましたが、忠実屋は撤退、西友は屋上撤去と見るカゲもありません。

話は変わりますが、都内で女三四郎、やまと、ドンキーコング・パートⅡ・Ⅲ、シェリフ、ドラキュラハンター、エンゼルキッズを見かけたらぜひご一報をお願いします。

（東京都・BANKMAN君）

●小旅行っていうのもたまにはイイかもね。紅葉とか綺麗だったりするのかな。よく知らないけど（しまった。この号が出るころは木の葉なんか残ってねぇかな）。

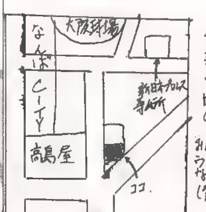
ところでシェリフ、ドラキュラハンターはゲーム博物館で見かけたよ。でも基板入れ替えが頻繁なのでマメに足を運んでみるといいと思うよ。

集え！DECOゲーマー!!

ナンバにある小さなゲーセン（名前は知らない）にはなんと、スーパーバーガータイム、エドワードランディ、アクトフェンサー、そしてあの伝説の"トリオTHEパンチ"が存在する!!

そのとなりのゲーセンにも タンブルポップ、ダークシール2 ウルフファングと某対戦ゲームのぎせい者たちがある。（9/13現在）

ウルフファングの方はよく変わるけどトリオTHEパンチの方は全然変わってないので大阪の、いや関西のデコゲーファンはもう、いくしか…



チェルノブMD版発売延期ショック。

ウルフファングメガCDで出して！（テレネットでも可）

みんな、ゲーメスト大賞では、ウルフファングはシューティングではなくアクションに書こう。（票われ防止）

（大阪府　ガッデス君）

探している人が多いトリオ・ザ・パンチだ。皆の衆、大阪に集えー！

今回レポートするのは石川県No.1（断言）であるバイパスレジャーランドの本店、藤江店である。ここはTVでCMはジャンジャンやるし（死語）新聞でも広告を出すスゴいところである。

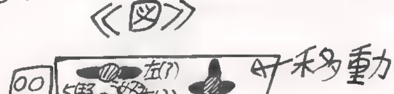
ここは道を挟んで旧館・新館があり、旧館はテーブル、新館は大型筐体が主である。

まず旧館で目ぼしいものは飛翔鮫、究極タイガー、バブルボブル、ダッシュ野郎、ロストワールド、カプコンボーリング、ライフフォース、イメージファイト、西遊降魔録、ブラッドブラザーズ、ドラゴンスピリット、怒、ロードランナーⅣ、パックマン、タスクフォースハリアー、サイバータンク、そのほかにも麻雀&スポーツもあり。これにニ

私は見た!!3レバーのみのゲームを!!

それは……ぼくが小学校1～3年のころ、セガから出た"平安京エイリアン"の事です。3つのレバーのやくわりは図のとうり。

《図》



スタートボタンはある。

↑この2つのレバーで穴をほる。

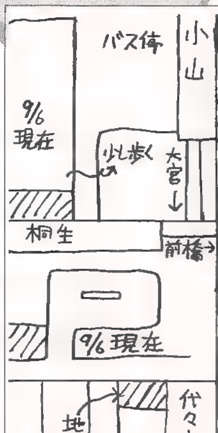
Я、あまりのすごさに（呆気にとられ、）あっと言う間にゲームオーバーになり、それ以来やってないのでうろおぼえです。でも……

本当にあったの!!信じて!!

1992.9.21 KATO

（広島県　克森　淳君）

世の中には不思議な物がありますねぇ。こういう変な物を大募集だ。



・小山の長崎屋5FのゲームコーナーにはショットボタンとレバーだけのFZ、アップライトのワイバーンF-0、ギャリバン、怒などがあります。SCロケもすてたもんじゃねーぞ！

・ハイスコアでおなじみHメLセガ桐生店にはFZ、達人、+αがあります。

・駅（坂戸南口）から見えるのでマップは書きませんが、「GAME遊々」の3FにはFZ、ドンキーコングがあります。（9/5現在）

・代々木のHメLセガにはサイバリオン、ゲイングランドがあります（8/30現在）。

※FZ評論委員会会長さん、（オパオパ）もFZこそ歴代No.1ゲームと思っとります（マジ）。ゲーム自体は3周目突入がいいところでしたが…。ちなみに（オパオパ）は㋟屋FZ大会で優勝しました。

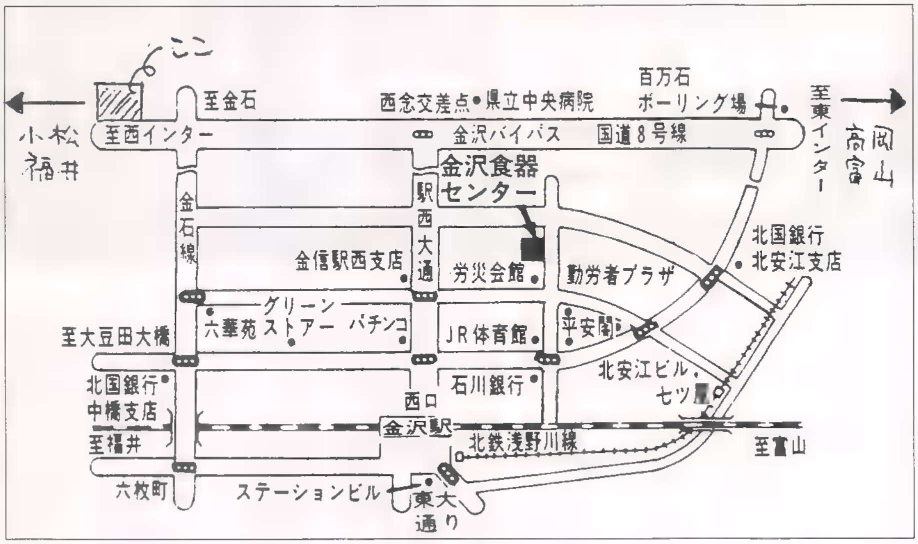
P.S. MDユーザーよ、（XE-1ST2付で）スーパーFZを必ず買うように！（命令）

by「エリダス第9惑星総統」（オパオパ）、（見ずらくてスミマセン）

（東京都　スーパーファンタジーゾーン人君）

F・Zはいいよね。ゲーム性、音楽ともに素晴らしいよ、うん。

ユーゲームを加えると250台は軽くあるしメダルもあり。
次に新館はハングオン、アウトラン、アフターバーナーII、体感ターボアウトラン、通信パワードリフト、メタルホーク、ホットロッド、ラウンドアップ5、SCI、V.R.ドライバーズアイといった具合。
とにかくここは、ニューゲームは早く入るし、インカムを度外視したようなレゲーも平気で入る。
ゲームに疲れりゃカラオケルーム&ビリヤードもあるし腹が減りゃホカ弁もある。さらに洗車コーナーやだだっ広い駐車場もあるので山河さんなら3日は合宿できるだろう。
なお各支店はほとんど8号線沿いに散らばっている（10分おきに目にする）ので、そちらへ行くのもいいでしょう。
以上でレポートおしまい。
（石川県・川口浩探検隊1/2号）
●ちょっと削除したけど他にもレゲーがたくさんあるので近くに住んでいる人（多少遠くても）はぜひとも行くしかないって感じ。
それにしても250台ってのはスゲェなあ…。

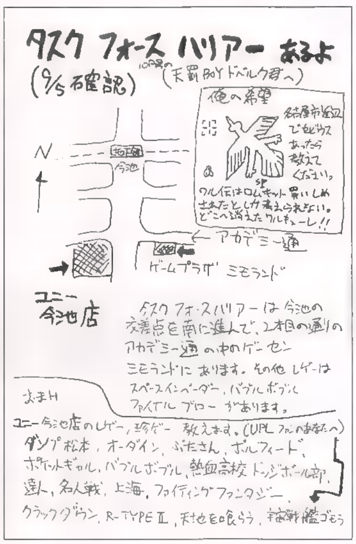


このゲームを教えてください

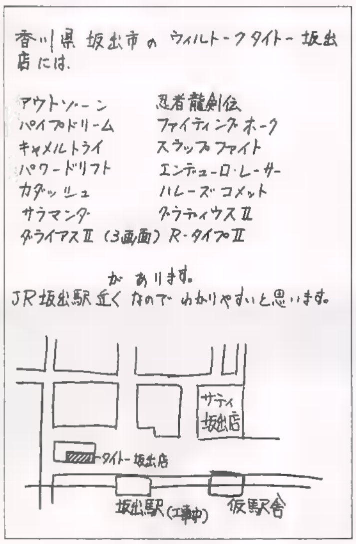
アレを見たのは僕のイナカの、通っていた高校の近くのゲーセン。そこで何度、教師にとっつかまって何枚反省文を書かされたことか…。
そんな若かりし日の思い出を一杯に詰めた場所にあったのが「1943」。しかもこれがタダモノではなくて、なんとビックリ敵戦艦に李傕・賣詡・董旻・董卓などの名前が付いているのである。人に尋ねても「何だ、そりゃ?」という答えしか返って来ない。カプコン本にある43のエンディング写真で、ふと思い出したのだが。誰か知ってる人は教えて!!
（東京都・ぴぐ）
●今回は特別担当ということで少々スペースを貰っちゃいました。君たちからの情報を待ってるよ。



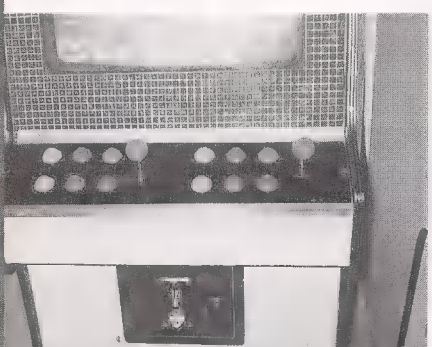
（埼玉県　ACE君）
あのやられた時の天使がカワイくってねえ。



（愛知県　服部浩昌君）
人と人との交流の手助けとなるゲーメストっていい雑誌だね。



（香川県　篠原一太君）
タイトー系列のゲーセンってレゲーが多いと思うのは僕だけかなぁ。


（国稲妻潤一君）
サウスポー用のコンパネIN CHINA。


（国稲妻潤一君）中国本土の常連のみなさん。

実は今月だけ 古葉美一の なんですか



てなわけでC・LANのかわりに僕が担当です。彼のノリとはまた違ったなんですかの魅力を十分に味わってみてください。まあ今回だけだからそういやな顔しなさんなって。
さあて、それではいってみましょうか。

Q　スターブレードの㊤付きで200万近い点数をハイスコアのコーナーでみたのですが、どのような点に気をつけていればそのような点数をとれるのでしょうか？
（福島県　飯嶋哲也君）

A　まず、当然の基本ですが、敵を撃ちもらさないこと。そして、撃ってくる敵の出現地点は必ず覚えて、出現と同時に壊すことです。
200万近く出せるかどうかは、オクトパスの稼ぎにかかっています。オクトパスのコアを壊さないで、まわっている水晶をすべて赤になるまで撃つ。これでオクトパスクリア時に150万いってりゃ目標は見えてくるというものです。頑張っておくんなまし。

Q　ストIIで一度だけスペインでバルログの仮面が半分割れてしまったのですが、どうすれば割れるのですか？
（山口県　池田真裕君）

A　目の錯覚です。

Q　サンドスコーピオンのタイトルにある「蠍」って何て読むんですか？
（神奈川県　赤木健治君）

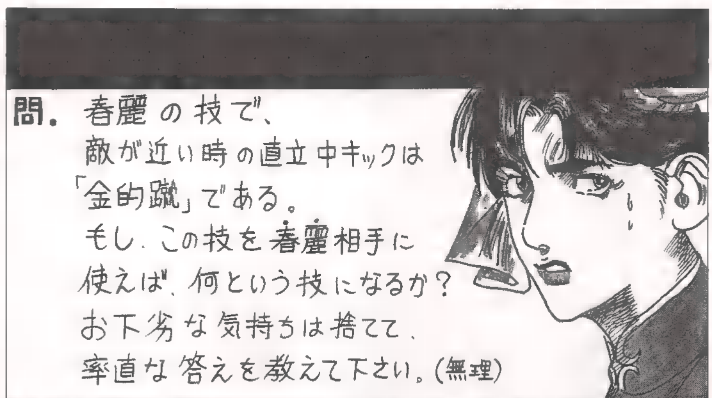
A　さそり。

Q　ストIにおける昇龍拳は1～3発くらい敵に当たり、場合によっては一撃でKOということもありますが、あれはねらって出すことができるのでしょうか？
（東京都　たいじ君）

A　ストIの昇龍拳というのは、拳、ヒジ、ヒザの3カ所で攻撃する技なのです。何カ所ヒットするかは敵との間合いの問題。だから昇龍拳を出したときに敵が近づいてきていたら3発決まるわけだし、ちと離れていれば1発しか決まらない。スタート直後に季やジョーがつっ込んでくることがあるので、そやつらにいきなり3発入れて残り99秒でKOなんてこともありうるんですねェこれがまた。
ちなみにテーブル筐体バージョンでは昇龍拳は**完全に**無敵なので、昇龍拳をバッチリ出せる人はず――っとソレばかり出して踊ってりゃ余裕でクリアできます（アップライトじゃ無敵じゃないよ）。

Q　ストIIのザンギエフで地獄突きからのスクリューまたはローキックからのスクリューのやりかたがどうしてもできません。タイミングが悪いのでしょうか？
（徳島県　バンプー君）

A　まず一つ聞いておきたいんですが、バンプー君、立ちスクリューは出せますか？
出せるなら、対戦をやる時に2P側の友達をふんじばって、動かなくなったキャラを相手に練習してみよう。
んで地獄突きかローキックをあて、そのモーションが終わって動けるようになったら、速攻でまわす感じでやろう。
他の技からのスクリューの入力よりは遅れてまわしはじめる感覚でやるべし。でもまわす動作自体は速くね。



大阪府　今小路由梨香命君

A　確かに金的蹴りというのはその単語のイメージと動作からして、相手のキンタマを蹴りあげる技だと思ってしまう。しかし春麗にはキンタマがないからどうなるんだ、と疑問を抱いたわけですね。ストII増刊片手に自室で1人でそのような想像に思いをはせて笑みをもらす君の姿が目に浮かびます。
金的とは何か？岩波書店の広辞苑にはこうある。
「射的の一種。金紙を貼った小さな的で、昔は一寸四方くらいの金色の板の中央に、直径三分ばかりの円を描いたもの」
…このような小さな的をうちぬくような正確な蹴りのことであろうか？残念ながら僕は格闘家ではないのでわからないのです。
しかし仮に金的というのがそのままズバリ陰嚢（いんのう）のことであったとしても、そのまま女性器を表す単語に置きかえてしまうのはあまりにも短絡的ではないでしょうか。だからあえてしませんが。
あっもう終わってしまいました。それでは僕のなんですかはここまで。次からはまたC・LANのなんですかですので安心してくださいな。じゃ。

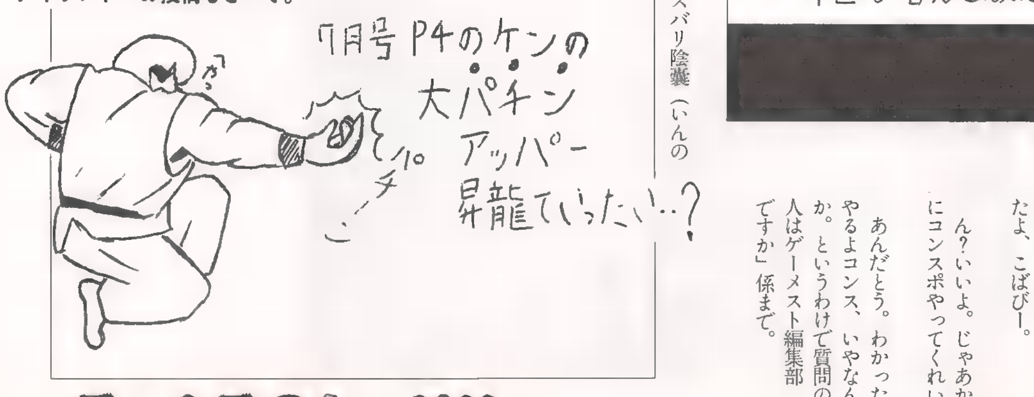
どうもC・LANです。いやぁ、今回は楽でよかったな。んじゃこの調子で来月も任せたよ、こばびー。

ん？いいよ。じゃあかわりにコンスポやってくれい。

あんだとう。わかったよ。やるよコンス、いやなんですか。というわけで質問のある人はゲーメスト編集部「なんですか」係まで。

今月の自問自答

Ⓗ：あなたのご意見ご自由に！（P.N. シンディゆびわかえせ　）
アイランドへの投稿もどーぞ。



そー！そのとーり!!

聞こえるか！ゲームの叫びが…キミの部屋に喝！

全品値下げ……。早いもの勝ち！

ナムコ
システムI……¥18,000
スプラッターハウス(ROM)…¥18,000
倉庫番(ROM)……¥5,000
スーパーワースタ(ROM)……¥8,000
ドラゴンセイバー(ROM)……¥12,000
マーベルランド(ROM)……¥10,000
バーニングフォース(ROM)…¥6,000
クラックス……¥3,000
ランパート……¥8,000
ワルキューレの伝説(ROM)…¥70,000

セガ
ファンタジーゾーン……¥18,000
ファンタジーゾーンII……¥10,000
忍……¥10,000
ムーンウォーカー……¥30,000
エイリアンストーム……¥20,000
ソニックブーム……¥18,000
レッスルウォー……¥10,000
スパイダーマン(ROM)……¥5,000

タイトー
F2マザー……¥35,000
カダッシュ……¥12,000
究極タイガー……¥13,000
達人……¥16,000
ゼロウィング……¥12,000
ヘルファイヤー……¥7,000
ファイティングホーク……¥5,000
功里金団……¥8,000
フリップル……¥3,000
鮫！鮫！鮫！……¥26,000
マスターオブウエポン……¥10,000
大旋風……¥9,000
奇々怪界……¥6,000
インセクターX……¥7,000
サンダーフォックス……¥18,000
ラスタンサーガ……¥22,000
飛翔鮫……¥9,000
ワードナの森……¥5,000
アルバレスタ……¥9,000
地獄めぐり……¥10,000
ダイナマイトリーグ……¥2,000
ハレーズコメット……¥10,000
栄光の甲子園(サブ)……¥1,000
地球防衛軍(サブ)……¥4,000
ルナーク(サブ)……¥4,000
クイズHQ(サブ)……¥4,000
クイズ捕物帖(サブ)……¥3,000
メガブラスト(サブ)……¥3,000
忍者キッズ(サブ)……¥8,000
メタルブラック(サブ)……¥20,000

コナミ
ゼクセクス……特価
グラディウスII……¥32,000
グラディウスIII……¥25,000
サラマンダ……¥25,000
ライフフォース……¥27,000
パロディウスだ！……¥27,000
サンダークロス……¥28,000
サンダークロスII……¥28,000
トライゴン……¥35,000
ローラーゲームス……¥5,000
出たな!!ツインビー……¥26,000
スーパーコントラ……¥20,000
ビットファイター……¥18,000
クォース……¥4,000
パンクショット……¥8,000
ファイナライザー……¥6,000
リングの王者……¥8,000
新入社員とおる君……¥8,000
クライムファイター……¥20,000
サーカスチャーリー……¥7,000
スーパーバスケットボール……¥2,000
GIジョー……¥50,000

アイレム
ギャロップ……¥12,000
トンマ……¥15,000
ドラゴンブリード……¥15,000
イメージファイト……¥15,000
ガンフォース……¥16,000
ガンホーキ……¥25,000
最後の忍道……¥18,000
Mr.ヘリ……¥15,000
RタイプII……¥13,000

カプコン
ストリートファイターII……¥115,000
ストリートファイターIIダッシュ…特価
(パネルを水平に固定する台付)
ファイナルファイト……特価
キャプテンコマンドー……¥90,000
キングオブドラゴン……¥70,000
バース……¥90,000
ナイツオブザラウンド……¥90,000
サイドアーム……¥8,000
F-1ドリーム……¥7,000
ラストデュエル……¥9,000
マッドギア……¥7,000
クイズ三国志……¥5,000
ハテナの大冒険……¥5,000
殿様の野望……¥5,000

テクノスジャパン
スーパースターズ……¥13,000
コンバットライブス……¥7,000
W・ドラゴンIII……¥7,000
ビーチバレー……¥3,000
アルファックスZ……¥7,000
西遊降魔録……¥4,000

UPL
オメガファイター……¥8,000
ゴモラ……¥10,000
ムスタング……¥18,000
バンダイク……¥8,000
タスクフォースハリアー……¥12,000
アトミックロボキッド……¥7,000
アークエリア……¥15,000
シュトラール……¥18,000

データイースト
ダークシール……¥18,000
ダークシールII……¥25,000
デスブレイド……¥28,000
空牙……¥30,000
コブラコマンド……¥6,000
スタジアムヒーロー……¥2,000
キャプテンアメリカ……¥40,000

SNK
業務用キングオブモンスター…¥3,000
〃 クロスソード……¥3,000
〃 餓狼伝説……¥5,000
(他多数)
原始島……¥12,000
サイコソルジャー……¥48,000
航空騎兵物語……¥8,000
スカイアドベンチャー……¥18,000

テクモ
忍者龍剣伝……¥16,000
リムロッキンバスケット……¥15,000
ジェミニウィング……¥12,000
サンダードラゴン……¥18,000
雷牙……¥15,000
S・T・G……¥12,000
スーパーハイインパクト……¥10,000
ティードオフ……¥3,000
レジオネア……¥40,000
ソニックウィングス……¥50,000

ジャレコ
セイントドラゴン……¥15,000
ロードオブキング……¥18,000
P-47……¥18,000
アーガス……¥10,000
ぶたさん……¥30,000

その他
クイズ18禁……¥12,000
クイズ学園パラダイス……¥7,000
クイズTV合衆国……¥15,000
マジカルクリスタル……¥20,000
ブレイゾン……¥15,000
ハチャメチャファイターズ……¥25,000
サンダー&ライトニング……¥7,000
スーパーフォーミュラ……¥9,000
ドリフトアウト……¥15,000
スパイナルブレイカーズ……¥10,000
スカイスマッシャー……¥20,000
エアバスター……¥12,000
パイプドリーム……¥4,000
ドラゴンパンチ……¥6,000
スーパーバレー……¥4,000
SDガンダム……¥15,000

麻雀
ねるとん牌鯨団……¥8,000
キャンパスハンティング……¥5,000
レモンエンジェル……¥15,000
ナンパストーリー……¥6,000
麻雀遊技……¥4,000
麻雀フライデー……¥5,000
麻雀ファンクラブ……¥7,000
麻雀レディハンター……¥3,000
麻雀個人教授……¥5,000
麻雀コンテスト……¥4,000
麻雀夏物語……¥10,000

筐体
セガ・エアロシティ26インチ…¥240,000
アイレム・マドンナ26インチ……特価
他、各種筐体……格安

下取りコーナー
恋のホットロック……¥30,000
悪魔城ドラキュラ……¥30,000
サイコソルジャー……相談
ロストワールド……相談
リブルラブル……相談
イシターの復活……相談
ドラゴンバスター……相談
フェリオス……相談
メルヘンメイズ……¥10,000

中古基板情報
●クロネコヤマトの伝言FAXで価格情報がわかります。

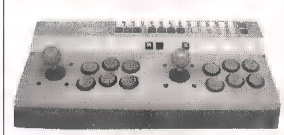
〈取り出し方法〉
●0990-30-8010をプッシュ
↓
●トーンの切り替えをするトーン又はシグナルチェンジのボタンを押す
↓
●音声ガイドに従って5と#をプッシュ
↓
●BOX番号250000#をプッシュ
↓
●BOX番号を確認して#をプッシュ
↓
●スタートボタンを押す

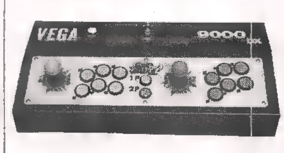
株式会社
トライ
〒270千葉県松戸市新松戸南1丁目365
荒川グリーンビル205
TEL 0473-48-3880(代)
FAX 0473-48-3885

休日:日・祝日、毎月27・28日
営業時間:12時〜20時まで

シグマ電子 AV-2001、Σ6000

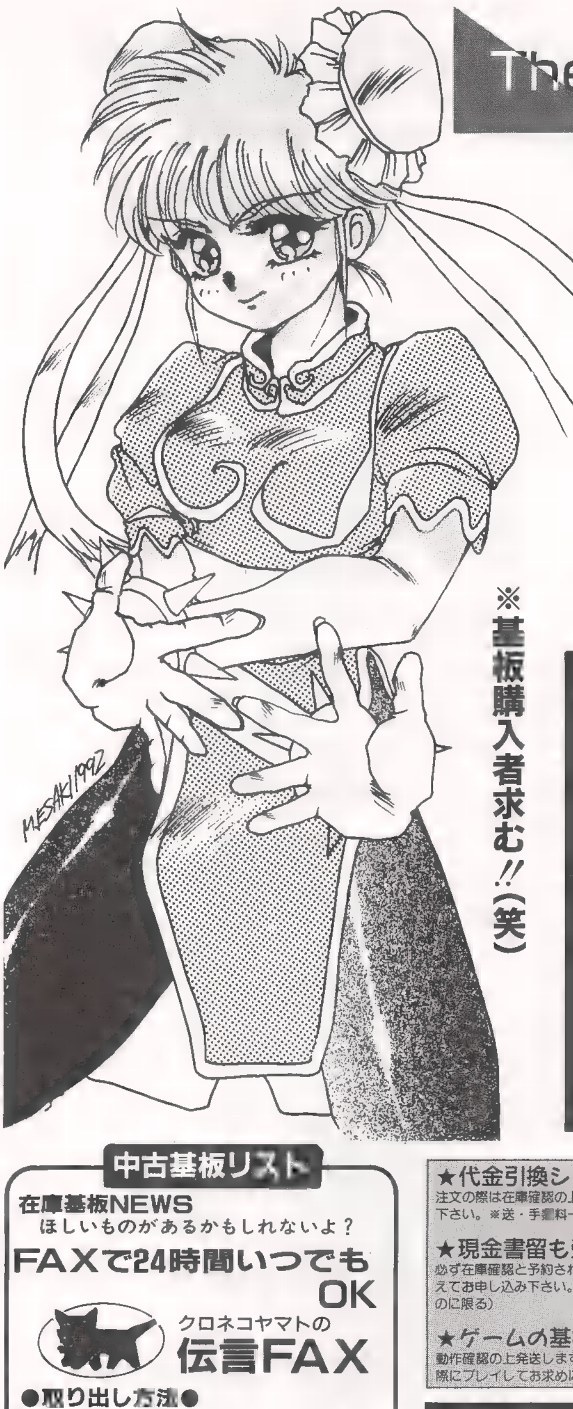
AV-2001……¥25,000
Σ6000……¥13,800

KIC PANA TWIN

PANA TWIN ¥42,000

ハッピー商会 VEGA-9000DX


VEGA-9000DX ¥53,000

＊当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には、基板の割引をいたします。
お支払いは現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。



The よくばり派のきみに…

その名も

PANA TWIN

MODEL;
MP-92



ここまで凄けりゃ何も語る事はない!!

パナツイン本体
価格¥42,000

※基板購入者求む!!(笑)

これがパナ・ツインだ

その1：**パナツイン**は、KIC' S91の機能はそのままで、これ1台でスト2から麻雀まで楽しめます。もちろん余計な配線など一切不要

その2：**パナツイン**は、対戦派の君をしっかりサポート。KIC' Sとほぼ同じサイズで1Pと2Pの間隔を約20㎜もアップ!

その3：**パナツイン**は、映像＆音声もバッチリ!ビデオはもちろんS端子付きのクッキリ画像、音声もステレオ対応でヘッドフォン端子付き。また、別売りのRGBケーブルは、パソコンのモニターでゲーセン以上の画像が楽しめます。

その4：**パナツイン**は、初めてのキミも安心の半年間保障付き!その後のサポートも万全。たとえば、ちょっとしたボックスの故障も親切丁寧に修理します。これで不安もふっとんだカナ？

その5：さあ、今日からキミも**パナツイン**で、本物のゲーム基板にジャストミートεファイヤーッ!!(笑)

中古基板リスト

在庫基板NEWS
ほしいものがあるかもしれないよ？
FAXで24時間いつでもOK

クロネコヤマトの
伝言FAX

●取り出し方法●

- コンビニなどのクロネコFAX → ご利用をレジに → 受話器を耳に → 取出 ボタンを押す
- オフィスやご家庭のFAX → 受話器を耳に → ＃8010(首都圏のプッシュ回線)又は0990-30-8010をプッシュ → トーンの切り替えをする トーン又はシグナルチェンジのボタンを押す → 音声ガイダンスに従って5と＃をプッシュ
- → BOX番号(765 765 765と＃)をプッシュ → BOX番号を確認して＃をプッシュ → スタートボタンを押す → CATCH終了

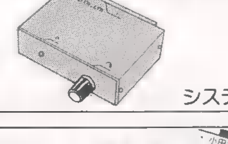
●お問い合わせはクロネコヤマトの伝言FAXセンター
0120-00-8010(フリーダイヤル)まで

★代金引換システムでスピーディーな発送
注文の際は在庫確認の上、電話かFAXにて住所・氏名・電話番号・ご希望の商品名をお申し付け下さい。※送・手数料一律＋2,000円(一部地域を除く)

★現金書留も受け付けております
必ず在庫確認と予約されてから住所・氏名・電話番号・予約された商品名・送料(一律＋500円)を添えてお申し込み下さい。※どちらもご注文を承り次第、三日以内にお届け致します。(在庫があるものに限る)

★ゲームの基板は……。
動作確認の上発送しますので、安心してご注文頂けます。又、ショールームに御来店のお客様は実際にプレイしてお求めになれます。是非ご来店ください。

ナムコシステム2用ヘッドフォンボックス新発売!



音にこだわる諸君に朗報!君のシステム2が、今ステレオとなって響きわたる。これで君も音楽マニアの仲間入りだ!
限定につきお早めに!
システム2用ヘッドフォンボックス……¥4,000

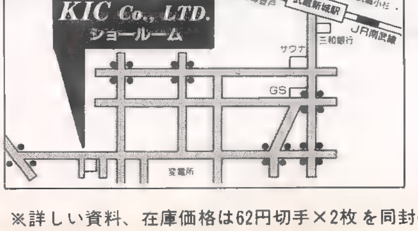
5000円均一だ!!

限定品

今月の目玉商品

- R-TYPE
- アクトフェンサー
- あしたのジョー
- 1942
- コンバットライブス
- ダブルドラゴン
- ダブルドラゴンⅢ
- タイガーヘリ
- ビジランテ
- モンスターランド

記の基盤とパナツイ を買うと、 の基盤に合うハーネスプレゼント!!
注意：在庫確認し から お買い上げ さい。



営業時間

AM10:00～PM7:00
(土曜日PM5:00マデ)
※日曜日定休日デス
〈ショールーム〉
JR南武線武蔵新城駅下車15分

SURPOTING YOUR GAMELIFE!
KIC CO., LTD. ケーアイシー
住所が変わりました。
〒213
神奈川県川崎市高津区千年818 サンライフ橘
TEL 044 754 7594
FAX 044 754 7597

※詳しい資料、在庫価格は62円切手×2枚を同封のうえ上記のGM係までお申し込み下さい。

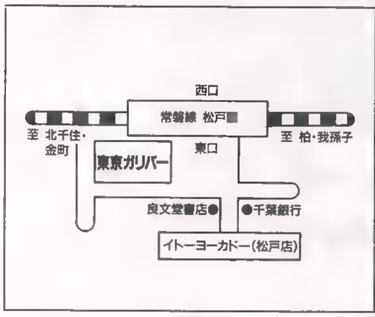
東京ガリバー通信

第2号

東京ガリバーとは：千葉県松戸駅からすぐの所に誕生するアミューズメント・パーク。1F～3Fのフロアにゲーム機器が並ぶ夢の空間である。2Fには、ゲーメストとバンプレストの共同プロデュースによるゲーメストアイランドが登場。

開店の辞

ついに風営法の許可がおりて、11月27日グランドオープンした。待ちどおしくて、じれちゃった。お楽しみはこれからなのだ。がんばれガリバー!!



〒271 千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー

JRの松戸駅の改札を出て、東出口へ進む。そして、右を見ると、でっかいたれ幕にガリバーのイラスト。すぐ目の前が東京ガリバーの３Ｆへとつながっている。

●バンプレスト東京ガリバー●

☎03-3847-6320

オープニングイベントの期日などのくわしいことは上の電話番号で確認してください。間違い電話なきよう注意願います。

いそげ!!オープニングイベント!!

11月27日グランドオープン!!全員殺到せよ!!

※おわび：諸般の事情によりゲ屋東京ガリバー店は開店できない状況となりました。読者のみなさまには深くおわび申し上げます。くわしくは次号でお知らせします。

東京ガリバーがついにオープンした。理想のゲーセンづくりに向かって大きな一歩が踏み出されたのだ。

みんなでいって、楽しく遊ぼう!!

東京ガリバーはみんなのアイデアをどんどん吸収して、無限にフレンドリーになっていくのだ。常に未完成・発展途上なのだ。みんなといっしょに成長してくのだぁ!!

オープニングイベントは現在、バンバンとやっているので、即行くべし!!

オープニングイベント

ただいま、左記のようなプレゼントの企画があります。

●先着500名福袋プレゼント
●ＵＦＯ風船プレゼント
人気のＵＦＯ風船を店頭で配ります。
●ジュース券プレゼント
１Ｆ軽食コーナーでジュースを飲めます。
●メダル券プレゼント
●バーチャレーシング大会
４台通信でレースを行います。
●鈴鹿８アワーズ大会
こちらも通信でレースを行います。

オープニング 予定 年内

その他にも各フロアでイベントを用意する予定です。

ビデオ・メダル・体感・プライズ・占いとインフォメーション的な構成。あらゆるニーズに応えるべく多種のゲームを取り揃えている。

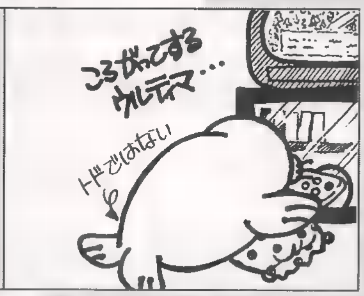
ゲーメストアイランド・イベントスペース。他にも最新のビデオゲームがずらりと並んでいる。

クレーンゲーム・子供向けSCコーナー・カーニバルコーナー・軽食がとれるスナックコーナー・ウルトラマングッズ販売などなど。

続々考案中イベント

東京ガリバーでは、オープニングの後にも続々と新種のイベントを展開していく予定。楽しみにしてほしい。またみんなからのアイディアも募集する。こーんなことや、あーんなことをやってほしいとハガキに書いて、あて先は、〒101 東京都千代田区神田[illegible]1-15-15 新声社 このイベントで遊びたい係まで。

東京ガリバーでガンバる片山幸子さんの休日を本人に描いてもらいました。





大人の魅力の中に無邪気な正義感の漂う片山さん。

東京ガリバー●●●●● 片山幸子の場合



こんにちは、東京ガリバー1Fを担当する片山幸子です。誕生日は、11月10日。都内で一人暮らしをしています。読書は、椎名誠とかのエッセイが好きですね。漫画は「美味しんぼ」を読むくらい。でも、あんまり料理はしてなくて、日曜日なんかアザラシみたいにゴロゴロ過ごしてます。何をしてるかって?ゲームです。何故か家には、ツインファミコン、スーパーファミコン、加えてPCエンジンまであるんですね。「上海」とか「ソロモンの鍵」とか、パズルゲームが好きだけど、最近凝っていたのは「ウルティマVI」。滅多に買わない攻略本まで、買ってしまいました。ま、基本的に出不精なんですね。

でも、子供の頃は外で虫とかトカゲとかを捕まえて遊んでいました。(決して、こんなことばかりしていた訳ではありませんよ。)

そんなこんなで、他人からよく「変わっている。」と言われる私ですが、クルー(アルバイト)みんなの輪を保ち、快適で気持ちいいフロアーにして、お客様に楽しんでいただけるようにしたいと思っています。

写真４コマは、今回お休みです。次回に期待してください。

担当：薬原桃■　助っ人：TM

ア・イ・ラ・ン・ド

メンテナンス命
店内業務に懸ける青春

☆ゲーメスト11月号のハイスコア通信に、ハイテクセガ三島の閉店の言葉が、最後の花を咲かせるかのように載っていた。読んで行くと、あの店で店員をしていた頃の思い出があふれるように飛び出してくる。

僕が初めてハイテクセガ三島（以下、ハイテク）を知ったのは4年前の事、アフターバーナーIIに燃えていた高2の春だった。入口からではバーナーIIとカウンターしか見えない、他に誰も客がいない店内は、僕にとってまさに秘密の練習場。クリアする頃にはすっかり常連になっていた。

あの頃はキャロットなんかに雑記帳が置かれ、ゲーマーの間のコミニュケーションがアイランドでも取り上げられていて、『ああ、地元にもノートがあったらなぁ』と羨ましがってたものだ。でも誰もやりそうになかったので、結局自分でハイテクにノートを置いてもらおうと店員さんに頼みに行ってたのだから、若いってやつは恐れを知らなくてよい。

「こんな変なのを、いきなり置いてくれって言っても、やっぱ無理かなぁ」などと内心ビクビクしながら店員さん（話をしたこともない）に頼んでみると「営業所に聞いてみないとね」う～ん、ちょっと心配な答え。それでもノートを預けて待つこと数日、店に行ってみるとカウンターの上にノートが!!中に知らない人の文が書かれてあったのを見て、驚きと嬉しさで身体がほてっていたのを今でも覚えている。

それからというもの、毎日のように通い、19歳になった時には店員になっていた。ハイテクはアルバイト一人に任せてくれるので、責任は重大だけど非常にやりがいがあり「どうにかしてこの店をもっと良くしてやる！」と、少しずつ筐体を修理したり、別の店員さん（タナエモン氏）とレイアウトの変更を勝手にやったりとがむしゃらに突っ走っていた。

それと同時に情報処理系の専門学校を中退したりもした。その事では両親に大変すまないと思ってはいるが、とりあえず入ってみた学校と、ゲームで遊ぶ人々の笑顔を見る事ができるとゲーセン店員とでは、店員の方が自分にとっては大事に思えた。今でもその思いは変わらない。

学校をやめてからは別の大型店舗とハイテクとの掛け持ちでほぼ毎日店員をやっていた。大型店舗と小型店舗との営業の運営方法や、客に対しての考え方の違いを肌で感じる毎日。「ゲーセンとアミューズメントセンターとではこうも違うものなのか」と、日々思いながら時間が流れて行った。ちなみに20歳の誕生日に大型店舗の方はやめてしまった。16歳未満及び高校生の一斉出入り禁止を始めたからだ。

あの時は本当に辛かった。風営法改正時の時のようなギスギスした雰囲気の中で、何も知らない子供達に「ごめん。君たちはここで遊ぶことはできないんだ」と言うのが、とても辛かった。「これのどこがアミューズメントなんだ！」と悶々としながらそれでも仕事をこなしたけど、責任者といさかいになってやめてしまった。

その後ハイテク一本に絞って、今年の3月上京するまで店員として生きる事ができた。その間にもエアロシティーをステレオに改造したり、徹夜で搬入された筐体を可動状態にしたり（約10台）、ハイスコアボードを設置したり（常連のカンパ）、同人誌創ったり（ありがとうございました）、他にも死ぬほど色々な事があったけど、書ききれないのでやめとこう。

2年間の店員経験から一言。今の店員さん、もしくはこれから店員になろうと思っている方々に忘れないでいてほしいのは〝店員に必要なのはその店を良くしようとする情熱〟だという事。覚えていてほしい。

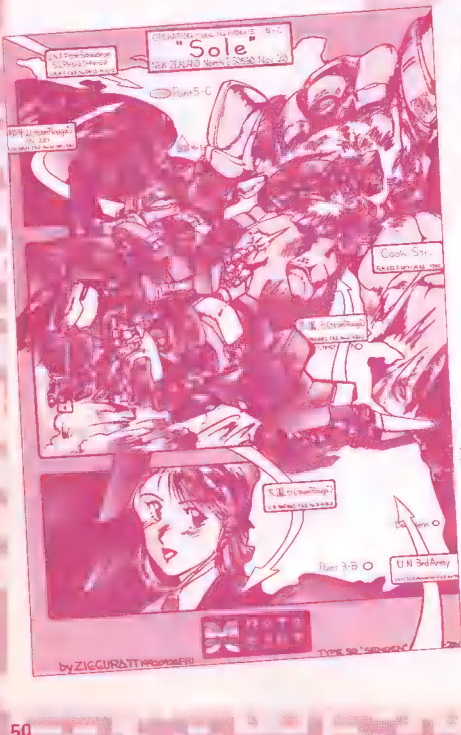
様々な思い出を創ってくれたハイテクも8月25日をもって閉店してしまった。当日は常連客のほとんどが店のために集まってくれて、正にハイテクのラストを飾るにふさわしい本当に良い終わり方だった。集まってくれたみんな、本当に、本当にありがとう。君達のことは一生忘れない。

ありがとうハイテクセガ三島店。

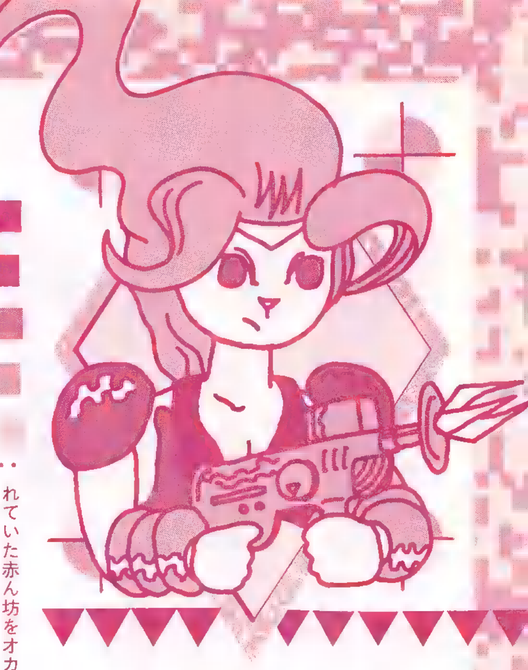
さようなら、僕の青春。

（神奈川県　たかのはやと君㉓）

★近所の読者からも反響がきていたお店の閉店。現場を退く人がいても、信念が失われぬかぎり理想のゲームセンターはありつづけるのだ。たかの君、そして全国の店員さん、おつかれさま。これからもがんばって!!



■（東京都　ジグラット君㉓）
★いまふたたび、巨大な獣たちの時代。



がぶりより ゲーマー人生

アイランド黙示録…500ページを超えるこの本の中に、7年間のゲーマーの思いがあふれんばかりに詰まっている。この7年間に、どれだけのことが変わったろうか。社会との葛藤、ゲーマー同士の葛藤、そして自分との葛藤。「社会にゲームが認められるには…」なんてことに頭を抱えていた時代もあった。ゲームだけでなく、燃えていたゲーマーの姿もやはり記録されるべきなのだと思う。

(東京都 神髄君)



➡(茨城県 キリン君㊥)
★ホ・シ、ホ・シ・イ。

パッヘル・ベルという名の愛の形

☆先日、「愛の扉をノックする女性コミック誌」(うう…)Judyなるレディースコミックを読んでいたら、「パッヘル・ベル」という名前のゲイ・バーが出てました。捨てられていた赤ん坊をオカマのルイさんが育てるというストーリーで、タイトルは「新宿2丁目の母」。中村早希という漫画家さまが描いてます。

これっていったい…?

推理そのいち。実際に、こういう名前のお店が日本のどこかにある。

推理そのに。「パッヘル・ベル」という単語がある。

推理そのさん。中村先生がXEXEXのロリコン王子のファンである。

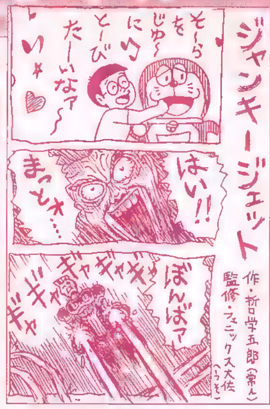
気になって気になって、夜もゆっくりねむれます。

(新潟県 ロングピースさん㊥)

★ほあああ!!ついに地球も魔の手(まさに魔の手)に堕ちるのか!?愛の扉をノックしてもしもおーーーし!!(なんでしょね)



➡(宮崎県 日本田中会君)
★戦うのは、男!!



➡(鳥取県 哲学五郎君)
★自由、とは。

実録・闇を見てしまった男!!

☆これは、友人A(仮名)の実体験を筆録したものです。

先日Aがゲーセンに行くとダッシュの1台が妙に人影まばら状態だったという。奇妙に思って近づくと黒服に身を包んだ4人の男が占領していて、誰も入れないらしい。Aは彼らに天誅を加えるべく、青春麗で乱入した。相手はバイソン。相当の使い手らしく、苦戦してどうにか勝利を収めると、「お前はそんなことだからいかん」といって別の男が乱入してきた。バルログである。このバルログをも倒したAの心にひとつの疑念が浮かんだ。もしや、次は…。

案の定、サガットであった。それも、引きつけアパカ、4段を自在に使いこなす…。

「俺はシャドルーにケンカを売っているのか…」

Aはファイナルラウンドまで持ち込み、時間切れ判定で勝利し、来るべき奴への心がまえをしていた。男たちはガタイもでかく、なにか、道で本当にケンカしてそうな感じの男たちであった。その中の一番背の高い奴が、他の3人に「ふがいねーなー、俺のやり方でも見よけ」と言い捨てていた。

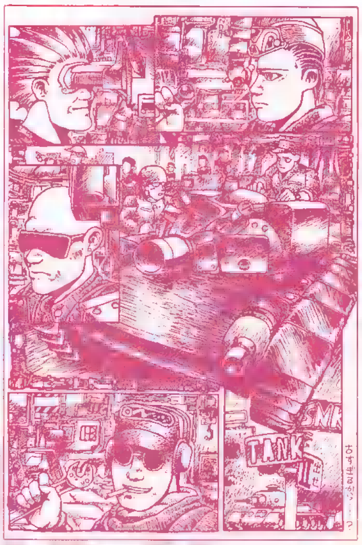
果たして男はベガで乱入し、情け無用のダブルニープレス、極悪非道の3段攻撃の前にあえなく敗れ去った…。

男は部下たちに「分かったか」と言うと、席を立ち、SFIIをやりに行ったそうだ。

Aに残されたもの、それは「見てはいけないものを見てしまった」後悔と、屈辱と、そして、恐怖であった。

(佐賀県 元モーダ応援団長たきがわりつか君)

★現実が、どんどんゲームになっていくう…。



➡(東京都 HB君㊥)★実は、あの戦車にも怒のラルフ少佐が乗っていたのだよ。

ウサギの呪いにおびえる私たち

☆最近、カプコンワールド2に燃えています。やっぱりみんなでワイワイ楽しくやるのがいいですね。使用キャラはもちろん猫ちゃん、あのローリング・キャットクローを駆使した攻撃で…と、遊んでいるうちに気づいたことがありました。

「ビギナーコース8マス目のドンちゃん」(ドンプルの自機ウサギ)」に異様に止まりやすいのです。さながらスクリューに吸い込まれるがごとく自キャラが吸い寄せられていってしまう様は、我々の間で「ドンちゃんの魔力/呪い」と呼び恐れられています。

自分は別にウサギをいじめたおぼえもないし、むう、さてはカプコンの陰謀か!とノイローゼになりかけていると、旧友のKがきわめて科学的な方法であっさりと原因を解き明かしてくれました。

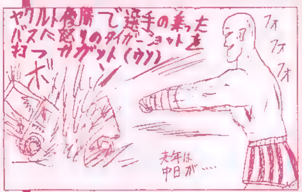
スタートから8マス目にキャラがとまるサイコロのくみあわせ(1+7、2+3+3など)をすべて出し、それが出る確率を算出してみると、結果は1679616分の450295=約0・268、つまり4分の1以上の確率、2Pなら2プレイに1回はどちらかが止まる計算になりま



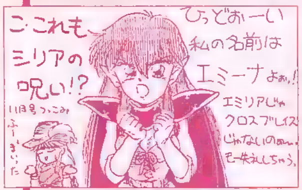
⬆(青森県 全日本へにゃ娘㊎㊖君)
★ハガアの浜はあやしすぎる…。

つっこみ三昧

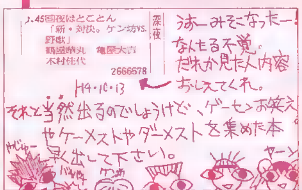
天知る地知るなめこ汁



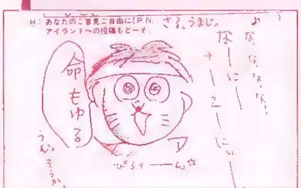
⬆ファンおそるべし！



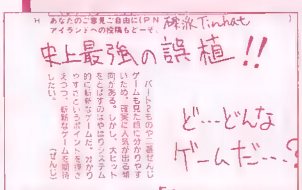
⬆いや――、まいりました。



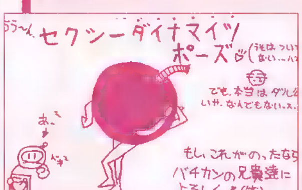
⬆亀谷大吉とは!?



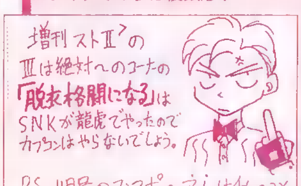
⬆とこしえに…。



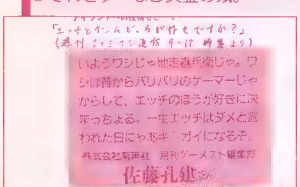
⬆クローンか？



⬆ダイナマイツは複数形！



⬆それをゆーなら勇金の城。



⬆またも意外な展開が!?

👉読者待望、「つっこみ三昧」の別冊がついに発売!! その名も

超時空誤植　暴露す

――時が流れても、忘れられない誤植がある。

（愛知県　スカタン1号君㊂）

⬆愛、忘れてください。

👉ギース「なかなかやるな。だが次の相手には勝てないだろう」

「次の相手は腕ずもうマシンだぞ」

（愛知県　秋麗君）

⬆この街で最強の腕ずもうマシンさ…。

👉セーラー服美少女戦士…といえば、麻宮アテナ!!

（北海道　Mr.ペン太君？）

⬆やってくれる…SNKなら!!

👉ゲームの話をしているとき、ナイトストライカーのことを『ナイトストライダー飛龍の拳スペシャルIIIスーパーサイヤ伝説』と、どーしてもいってしまふ…。

（長崎県　常陸坊君）

⬆インドの山奥でっぱのおじさん…。

👉CDのアンケートカードに「達人王」と書こうとして思わず「偉人王」と書き、あわてて書き直したのが「廃人王」…。

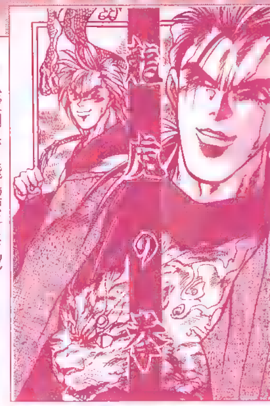
（三重県　みずち忍君）

⬆再起不能の虎がいた。

👉そっか…地走センセの正体は栗さんなのか…。

（神奈川県　AGO－同ネタ多数か？君）

⬆なんの疑問もなく受け入れるのやめて…。ちなみに11月号クロスレビューの絵はミス。はじめは私が書く予定だったのね。と、いうわけで皆は誰が地走だと考えているのかな？アンケートに正体と思われる人とその根拠を書いて、キミも「地走蟲兵衛をさがせ!!」大会に参加しよう!!



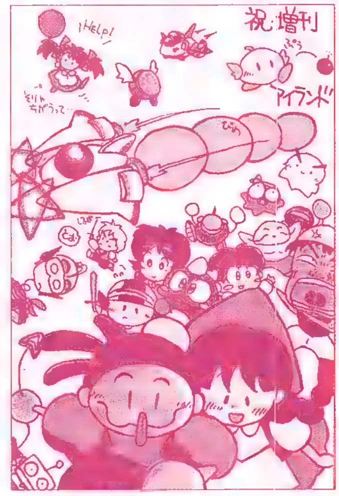
➡（愛知県　飛鳥涼子さん）
★強い！色男！金持ち！…たしかに最強だ。



➡（神奈川県　山口順君）
★表情の影に仮面、凍る。



⬆（大阪府　Columns'さん）
★渋さが板につく年だ。



⬆（東京都　三輪亮君）
★何年たっても、忘れないぜっ!!

す。ほかのマスに比べればかなり確率は高いんですね。これで正解率アップまちがいなしですね（どこが）。

（東京都　KOYOくん）

★ドンプル…本当にそれだけなのか？（先月のつっこみを思い出している）

平塚のニワトリの話、知ってますか？七夕で売られているヒヨコが公園に捨てられて、野生化したニワトリが人を襲っているのだ（「ヒヨコを捨てないで」という立て札が立っている）。あの硬いくちばしで突っつかれ、追われたときのこわさといったら…。UCCのシティスイーパーズに喰い尽くしてほしいぞ。ついでにいうと、ここのニワトリはメスの比率がとっても低いので、ダブルドラゴンの最終面のように異様に殺気立っております。

（神奈川県　天翔狼君）

★今、人間の尊厳を賭けた最後の戦いがはじまる…。

以前中途半端に鍛えた胸の筋肉に、3カ月のプー生活で得たゼイ肉がはりついて、現在肉じゅばん状態。それでね、なにが言いたいかとゆーと、走るとね、プリプリと**乳**(ちち)**が**ゆれるんですよ、男なのにーひょーう。しかも痛い（しくしく）。うおー！お相撲さんとか乳のデカイねいちゃんはたいへんやのう（以下妄想の世界）。『うひょひょひょひょ、うーーひょひょひょひょひょ』『は？だれだ』春麗『甘いわね、あんた。この胸のトコはすべてっ！筋肉なのよっ!!』「うひょー――」『今度発売されるストツーダッシュプラスではジャンプ＋レバー下＋大パンチで私のボディプレスが使えるのよ。乳に目がくらんだ（くらまねーよ）男どもを、ヒヨコまみれにしてやるわ!! おほ――ほほほほひょひょひょひょひょ』『甘いのはあなたよ、春麗！』『うっ、あなたは…』ちちびんたリカ『私をヌキにして乳の話はよしてほしいわ。あんたたなんかこのピアスのカザリにしたげるわ、ふーんだ』『なによ、あんたゲームの中じゃ腰しか使ってないじゃないの』『変な言い方はよして！大丈夫、今度発売される〝エロディウスだ！〟では乳どころかあまりのエグさに全面ボカシとモザイクだらけでなにがなんだかわからないわ、発禁くらうわ、基板は回収されるわ、どーしてくれんのよ』『………』『ー甘すぎるわ、あなたたち。そんなのはプリプリでドドビッグ（中略順不同）なウイローよ』

おお、もう書くところがない、さようなら。　敬具

（高知県　鼻毛魔人君）

★なんじゃこれは。



燃えよ青春!!

なにっ!?メガCDでナイストが出る!?うーむ…こーなったら、おもいきって買おうか?…いや駄目だ…オレはいやしくもメスト創刊号からの読者だ…この名誉のためにも、家庭用に手を染めてはならない…。ふっ、いまどき家庭用を憎んでいる者など俺だけだろうな。豊富な品数、移植も充実、性能もかなりUPした家庭用ソフト…でもやっぱりアーケードが一番さっ。月並みだけど。

(富山県　集中弾君)

悲しみのロンリーマドンナin名古屋

☆金曜の夕方、名古屋駅前の某AMパークでソニックウィングス待ちをしていた。なかなか終わらないので暇つぶしに周囲を見渡すと…

「ガーン!!」

気づけば店内にはアベックしかいないではないか。彼氏イナイ歴20年（泣）の私はむなしさに打ちのめされた…。

「まぁ、時間と場所が悪かったと思えばね…」と自分を慰めていると、私の横をいっかにもトレンディ～～なカップルが通りかかった。

「てめーらなにしにきた?キャッチャーか、クイズか、スポーツものかあぁ!?」

心の中でケンカを売っていると、女の子のほうが言った。

「これやろ～よ♡」

～～～!!サ…サンドスコーピオン……。

「ねーちゃん、そりゃ無理だ」

私はまたしても心でつぶやいた、が。

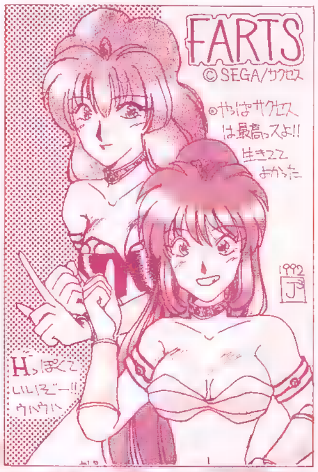
「う……うまい」

私よりうまい～～～!!

トレンド姉ちゃんにも劣る私の腕前とは…ちくしょー、こーなったらサンドスコーピオンの特訓よ!!…の前に、誰か恋人になってください。しくしく。

（愛知県　じゅんさん）

★うーん、変人ならいくらでもいるんだけどねー。だれか名古屋付近でサンドスコーピオンのうまい人（変人以外のなにものでもないよーな）、声をかけてみては?



⬆（大阪府　J・J・Jはジャンジャカジャンの略君）
★何かを期待してやりこんでしまう男…。

参加するごとに異議がある

☆やい、戦斧IIのギリアスじーさん!おまえはなにゆえゴアくんに背負われているんじゃ!ぼくはあんたのコミカルな回転運動が見たかったっ!!

（富山県　とんぼ&かかし君）

★根っ子をはやしてきたあ～。

AMショーのラインナップを見て…。最近のコナミは、おかしくないか!?魅力あるSTGとVGMを提供してくれた昨年までとはうって変わって、日本ではウケそうにない、アメコミアクションゲームの山。VGMにしてもそうだ。美しい音色と切なげな泣き©古葉美一様、そして抜群のカッコ良さを、コナミはみずから放棄するつもりなのか…。

お願いだコナミ、本来のカラーとパワーを取り戻してくれ。聞こえているのならなんとかいってくれ!!

（神奈川県　新宮智子さん）

★このごろやけに静かなコナミ。噂では新年そうそうに力作を用意しているとか!?

龍虎の拳、キングの足波動ことベノム・ストライクが「イモムシパワー」と聞こえるのはオレだけだろうか…。

（石川県　PeMoRi君）

「みのむし狩り」としかきこえない。

（富山県　ひさまろ君）

★「水虫カイー」じゃなかったのか…。

ストIIで使われてる6ボタンコンパネ。人気がなくなったらどうなるんですか?

できることなら、今のうちに6ボタンをすべて使ったシューティングゲームとか出してほしい。

（住所不明　文芸部部長　極道不死美君）

★ショット、ボンバー、スーパーショット、パワーアップセレクト、フォーメーションチェンジ…まだ1個あまる。

たしかに昔のゲーメストのほうが面白かったような気が…。これじゃあマンネリの某誌みたいになっちゃうよ。ヘタでもパワーのあるイラストとかがすっごく好きだったのに。もっとはげしく行こうよ!!もうかわいいだけじゃだめ!もっとHっぽいのとかスゲーイラストをのせてくれィ!たのむぜ!んじゃあな!!

（桂林　剣・剣君）

★つーわけではげしくいきたいと思います。でもまあかわいーのもよろしく。アオリすぎて、硬派なのばっかしになってしまった……。

ウォリアーブレード、名前入れが目的でやり込んでいるうちに1コインクリアできるようになった。音もいいし。

このゲーム、名前入れでメーカーの名前を入れると各メーカーのゲームなどの言葉に変わるんだな（一応伏せ字）。

CAPCOM→CHUN－LI

KONAMI→GRADIUS

SEGA→OUT RUN

DECO→PIN BALL

JALECO→RODLAND

IREM→R-TYPE

SNK→NEO GEO

UPL→NINJAKUN

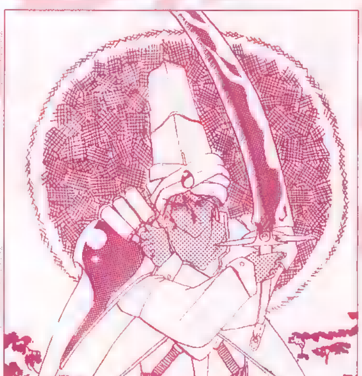
NAMCO→BERABOO

TOAPLAN→TATSUJIN、となります。タイトー、アタリ、セタ、テクモは変わらなかった。

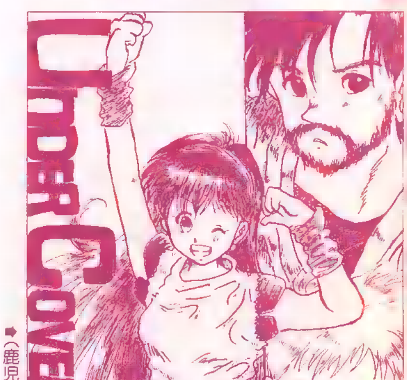
ラスボスは、タイム30逃げてるだけで勝手に自爆する。最終ボスとして、最低の行動であろう。

（低難度の野望SE-L君）

★けっこー有名?な話だよね。私はダイノレックス（対戦大怪獣の逆襲ともいう）をとりあえず待ちます。



➡（長野県　らんすくん）
★シーフ、奴は心を盗む。



➡（鹿児島県　あるみ屋翔平君）
★おお?なんかかわいい…。



こちらこだわり派

ゲーマーの悪いクセで、なきゃないで『あのレゲーを入れてくれっ!!』っていうのに、入荷すると『いつでもできるし…』とかいってストIIに流れていっちゃう。インカムガタ落ちで消えると『な、なぜ消えたんだあ!!』とかいうし。かくいう僕もやった記憶がある。まったく人間ってヤツはどうしてこう身勝手なんだろう?ちょっと反省…。

(神奈川県　たかのはやと君)



➡(大分県　晶日向君)
★"どうした、そんなに意外か?"



➡(大阪府　たらこすもす君)
★PCエンジンで出るとは!!



➡(鳥取県　コレラキン君)
★それがカプコンの掟…(おい)。

こんなこと考える私はヘンですか

☆ダッシュ対戦は本当にいいですね。近くのゲーセンには8台ぐらい対戦台があるのですが、いつ行っても空いてないくらいです。

たまに1人でさみしーくやっていると、中学時代の友人がさりげなく乱入してきて「よォ、○村!!」「エエッ?おまえストIIやってるのオ?」と驚かれたり(しかもうまい)、ゲーセン嫌いだった友人がザンギ使いになっているのを見たりするにつけ、ストIIは若者の間に広まってるんだなーとつくづく思います。

しかし感心する一方、気がかりなこともあります。

まず、ほかのゲーム台に人が寄らない!!楽しいゲームが生き残っていくのはわかりますが、ごく少数のゲーマーに支持されていたゲームがかわいそうでなりません。現に、ダッシュのおかげで僕の好きなゲームが何台か消息不明です。なにか不公平さを感じるし、ゲームにいろいろなジャンルがあった数年前とくらべ、かたよりが生じてきたと思います。

そして、ストIIをきっかけにゲーセン好きになった数多くのストIIゲーマーたち。彼らは、ストIIがゲーセンから消えてしまったら(今のところ100%ないだろうけど)、去っていってしまうのではないか?友人も、ストII以外やるものがない、ムズイ!!といっているくらいだから…。

ストIIを超えるものがなかなか出ないのが原因かもしれません。競争の激しさから、「ヒット作に勝つ?には同じジャンルでなければ」とメーカーが考えるのも仕方ないようには思えます。しかし、そのために次のヒット作ができるまでに時間がかかり、ゲーセンを去る人が出てきてしまうかもしれない。

だから、プレイヤーはその時の流行(はやり)やヒットにばかりこだわらず、たくさんのゲームをプレイしてそれぞれの良さを見つけて楽しむというのもまた、ゲームセンターを面白くさせることにつながるのではないでしょうか?

(静岡県　大好き村ボン君)

★強制ってわけじゃなくて、やりたい人は「やれば」©しんちゃんの世界。

はたしてゲームは芸術なのだろうか

☆もともとストIIの記事が目当てでゲーメストを買いはじめた私ですが、買い続けているのはやはりアイランドがあるからでしょう。どんな小さな手紙も「見てくれ!!聴いてくれ!!」と叫んでいるようです。感情が先走って論点がずれてしまったり、一方的になってしまった意見もありますが、逆にそれだからこそ書いた人の心が伝わってきます。

昔はゲーセンに行くとき、暇つぶし、お金の無駄使いという意見がありましたが、今ではゲームをすることはひとつの挑戦であり、芸術の鑑賞であるととらえています。単にそこにあるだけでなく、参加する人のアプローチによって変化していく作品です。

そうすると「芸術性vs商品として売れるかどうか」という永遠の問題が出てきますね。現在、絵画や文章のように後世になって価値が認められる、ということがゲームではなかなか難しいようです。技術が進歩したり、インカムが落ちたりしたからといって、ゲーム本来の価値はなんら変わらないはずなのですが。国会図書館のように、すべてのゲームの基板を最低1枚ずつ保存していければいいんですけどね。ゲーメストが作るというのなら、私は毎月5千円ぐらいカンパしますよ、本当に。

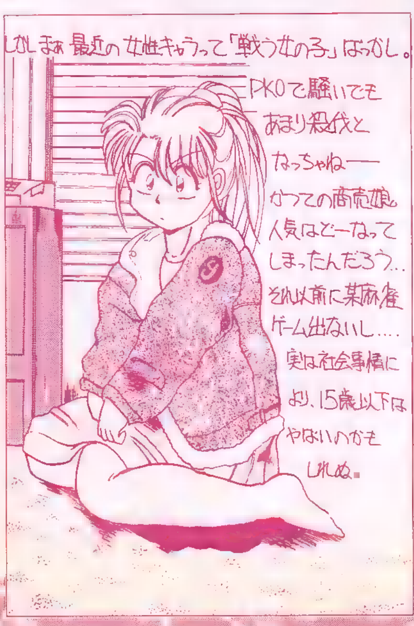
企業は企業として、ゲームの経済的側面をまっさきに見ますけど、我々ゲーマーは、それに毒されすぎてはいかんのではないか、と。どんなクソゲーに見えるゲームでも、世の中に一人でもそのゲームを本心から好きな人がいれば、その人にとっては良いゲームなのだ、と私は思います。

もちろん、編集部の人には、読者の好みの最大公約数を取るという、さらに別の見方があるのでしょうけれど。

(神奈川県　NUCLEAR・KABUKI君(当))

★あまり一般的とも思えない手紙とかよく載ってますけどね(笑)。ユーザーはワガママでいいと思うよ(ワガママとお馬鹿さんはちがう)。(栗)

★かつてゲーム博物館をつくろうと提案したことがあります。すべてのメーカーの基板を収集保存したいという意欲は今でもありますし、すぐれたゲームをすぐれたプレイヤーの手でビデオ化し保存したいという夢もあります。いつか実現したいですね。(TM)



➡(兵庫県　有栖川なち君)
★時代よのう。

THE DAI GEI DOU
大芸道



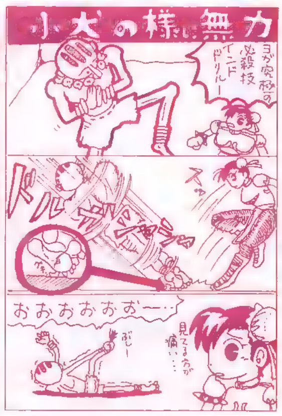
(今月の題字　兵庫県　唐雪君)



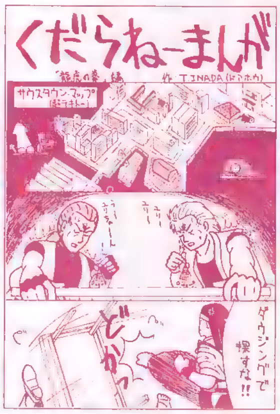
➡(徳島県　今年は受験だ!けものさん)
★勇虎無念…。



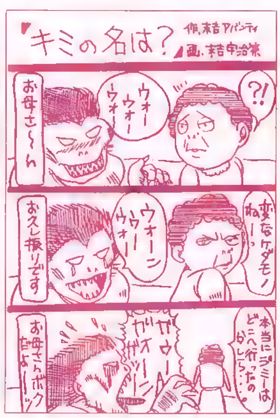
➡(愛知県　CKN君)
★ただ、それだけ。



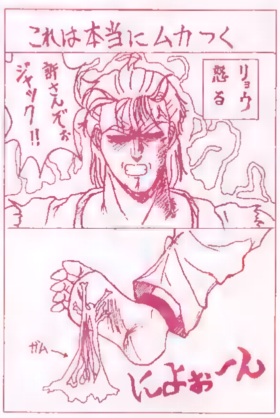
➡(愛媛県　とろろの脳髄君)
★身がよじれるほどイヤ…!!



➡(兵庫県　INA君)
★おお、地下水が!こっちには不発弾が!!



➡(京都府　末吉君)
★幸福は遠かった…。



➡(愛知県　かきのたね君)
★なまあたたかいのが最高にヤ!!

大手芸道

■58号でちょこっと紹介させてもらった三好さんですけど、今は大阪・池田でお店をやっていることがわかったので、お店にかざってあった人形(改造)を紹介します。正直いってなかなか笑える…。

(兵庫県　杉瀬　笙君)

★なんかすごくよくできてるんですけど。元からある人形を改造してる、というのが頭イイですね。



うたって"ゴォー"(SE)

おおザンギエフ
(おおシャンゼリゼの曲で)

からだ　かたく　うごき　にぶく
最弱のキャラ　ザンギエフ
ソ連　つぶれ　ゴルビー　やめた
ペレストロイカ　どうなるの
おおザンギエフ　おおザンギエフ
レバーまわし　ボタンおせば
スクリューパイルだ　ザンギエフ

(広島県　森康幹君)

ヤッターウーマンのうた
(ヤッターマンの曲で)

ウーーヤァヤァヤァ!
ウーーキックキックキック!
ヤァとほえりゃ(ヤァ!)首投げで
パターンはめて　投げまくる
空へ飛んだら(トゥ!)空中投げで
たたきつけるぞヤッターウーマン
かわいい顔して極悪非道
リュウケン本田を投げまくれ
百裂キックは絶好調
足を回してスピニング
勝利のポーズだ!ハイ
「ヤッター　キャハハハ」
おどろくほどにつよいんだ
ヤッタ　ヤッタ　ヤッタ　ヤッタ
ヤッターウーマン

(愛知県　山腰裕二君)

ベガ様ステキ!!
(銭形平次のふしで)

♪鬼畜だったらハメ技つかえ
ハメて　ピヨらせ　またハメる
誰が見つけた　誰がみつけた
帝王10段
一度ハメれば　はいそれまでよ
今日も決め手の　今日も決め手の
ベガが飛ぶ

(埼玉県　野中商店店長君)

★今回はどれもはまってて実にすばらしいっす。対戦中に歌うと最高にヒキョーっす。



新人さん いらっしゃ〜〜〜い!!

ドンドンパフパフ

★新人ゲーマー&新人投稿者さんカンゲーコーナー発足第2回だす。まだアイランドに載ったことないんですけどーという人は優先的にのっけていきますんでびしばしお手紙くださいね、と。最近ゲームはじめたんでこのへんが困るというお手紙も待ちます。

はじめまして。貴誌とのかかわりはだいぶん古いのですが、手紙を出すのは今回がはじめてです。

このところ、ストIIダッシュがすごいですが、私も息子が買ってきたSFC版に乱入して夏休み1日目からいきなり転んでしまいました。久しぶりにゲーセンに行くと、グラフィックのすごさにびっくり!音声合成がまたすごいの一言でした。

今まではR-タイプなどのシューティングをやっていたんですが、それからはビデオは買うわCDは買うわ、あげくに息子(ちなみに12歳)をそそのかしてゲーセンに入りびたるという極道の限りを尽くしています。息子のおかげで、ゲームのエンディングというのをはじめて見ました。

(福岡県　みさき　れいさん)

★極道な妻たちですか。すっかりゲーマー世代もおとーさんおかーさん多くなりそうですね。最近身の回りで結婚する人多くてね。

夏休み、インドへ行ってきました。少なからずゲーセンがありまして、ストII、FF、バトルズ(ゼビウスのコピー)、マッピーにギャラクシアンとなぜか古いナムコばかり!?プレイヤーはほとんどダルシムしか使わないし、かつレベルがとっても低い!?1人〜2人目でやられるのだ。

(静岡県　猿川猿丸君)

★インドのゲーセン…想像しちゃうぞう。

UCCの「バンプー」、俺が少年のころは「もへぶ」といっていた。なつかしいぜ。

(大阪府　宮崎政和君)

★も、もへぶっすかー。

一度やってみたいと思っていたグラディウスが新宿にあると聞き、わざわざ電車でそのゲーセンへ行ってみた。あったあ!感動して100円を投入…あれ?ガムテープが貼ってある。店員さんに聞くと調整中だとか。がっくり…。仕方なくテトリスをしていると、店員さんがバタバタしている。1時間ほどしてから見に行くと…な、直ってる!うれしいよー!3面しか行けなかったけど満足。店員の方、感謝です。よし、クリアめざしてがんばるぞ!!いままで、クリアしたゲームはひとつもないけれど…。

(東京都　うまくなりたいなさん)

★グラIはいいですよー。がんばって復活してくださいね。それなりに歴史のあるビデオゲーム、今でも十分面白い名作がまだまだ埋もれてますよー。

さて、このコーナーでは投稿に関する質問も受け付けております(名付けて「アイランドなんだかなー」)。

とりあえず今回は、いつもの「お便り募集」を大幅に書きなおしておいたので1ページめくってそちらをバッチリ参照してから投稿してくださいね。本名のあとにアイランドにのった回数(未掲載の人は㊉もしくは㊗)をかくのを忘れないでくださあああああい。



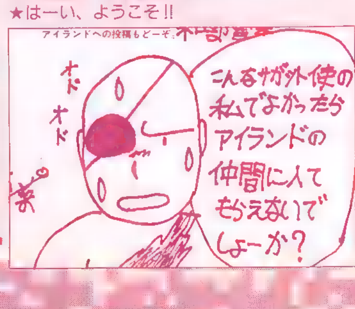
⬆(埼玉県　おこさまランチさん)
★いま、兄弟があぶない!!



⬅(愛知県　おおいけ将貴君)
★実はけっこー遊べたりする。



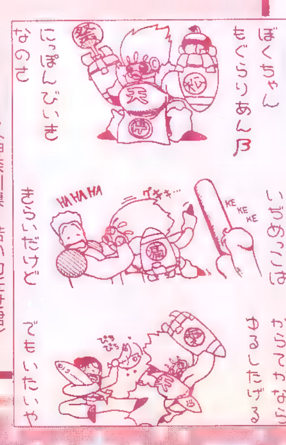
➡(神奈川県　山本定吉さん)★シューはコージー、焼きプリンはオハヨー!!



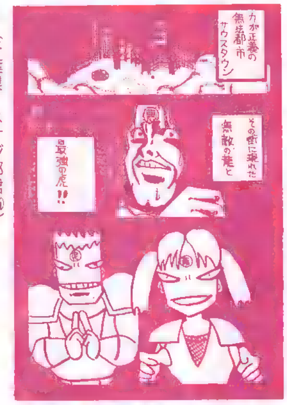
⬇(千葉県　和部雪菜君)
★はーい、ようこそ!!



⬆(愛知県　河澄翔君)
★さばおられて、ぴよぴよ。



➡(神奈川県　若い力任せ君)
★「若い力」はSE○Aの社歌〜♪



➡(千葉県　ネオジ郎君㊂)
★悪夢か…。



➡(静岡県　みくにあおい君)
★すでにゲームですら。



➡(群馬県　あらひ君)
★人を超えた男!!



➡(神奈川県　時丘君㊂)
★美しい死にざまとは―。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

買います

●ゲーメスト1〜69号を買います。美品希望、切り抜き不可。希望価格と何号かを書いて往復葉書でご連絡を。③
（〒699-11 島根県大原郡加茂町大字宇治17-4 多々納順一）

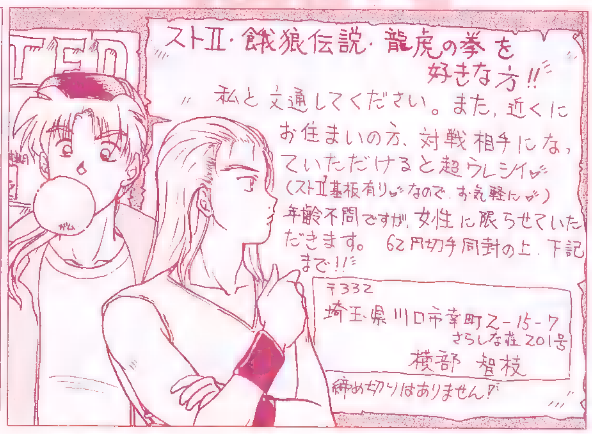
●ギャルズアイランドを譲ってください。美品希望、送料こちら。希望価格や冊子の状態などを書いて62円切手同封で左記まで。希望の方には春麗テレカ（C-9）を差し上げます。③
（〒862 熊本県熊本市九品寺4-10-3 牛嶋哲章）

●以下のCDを買います。コナミックゲームフリークス・タイトーGM・テクモGM・ファルコムGM・ファミコンGM2・エキスポの万国大戦略・ギャラクシーフォース・シングルイメージファイト・コナミサウンドカタログ1・12インチシングルスーパーゼビウス。あなたの希望価格で買います ③
（〒195 東京都町田市三輪緑山1-34-2 川合亮寛）

●ストII場外乱闘ビデオか出たな!!ツインビービデオを3千円程度で買います（美品希望）。送料こちら。W葉書で。
（〒288 千葉県銚子市外川町1-10338 宮内大介）

●以下のUFOキャッチャーぬいぐるみを買います。旧ムーミンシリーズのニョロ[2]・旧鬼太郎シリーズの鬼太郎とぬりかべ、ただし、すべて表面がモコモコ（手足が長い）タイプに限る。ぬいぐるみ名を書いてW葉書か62円切手同封で連絡を。③
（〒115 東京都北区浮間3-14-6 藤巻博）





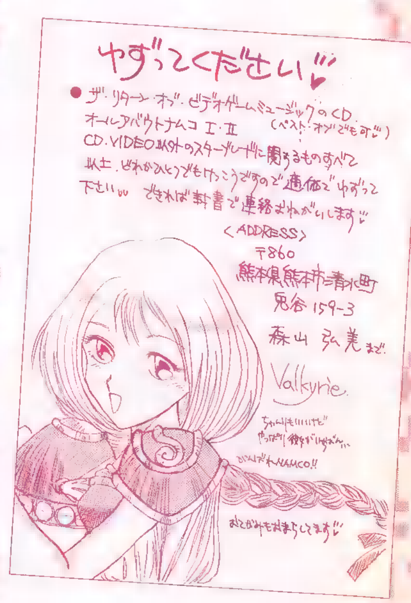
売ります

●ゲーメスト22〜77号を売ります。欲しいNo.と価格を書いてW葉書で。③
（〒050 北海道室蘭市港北町4-13-15 杉浦一也）

●ゲーメストの67〜76号を売ります。多少汚れあり。フロクはないものもあり。まとめて買ってくれる人優先でメタルブラックとの交換も可。
（〒965 福島県会津若松市中央1-2-23 川俣夏子）

●ビープ付録のソノシート、ゲームのCD、古いナムコのVGMカセット（ザリターンオブVGMなど）を売ります。W葉書でリストを送ります。②
（〒959-12 新潟県燕市水道町4-6080-5 服部敏之）

●ストI、II、場外乱闘、ファイナルファイト、スーパーモナコGP、ターボアウトランのビデオを適価で（美品）。まとめて買ってくれた方にはCDかギャルズアイランドをあげます。送料こちら。W葉書で。②
（〒454 名古屋市中川区富田町万場483 宮松栄治）



交換・その他

●達人王の達人求ム!!うまい人、僕に教えて〜ぇ!!3面ボスクリアまで導いてくれた人には達人王のCDあげます。文通も大募集!!62円切手同封の上、左記まで。
（〒360 埼玉県熊谷市上之1726 新井洋平）

●私のギャルズアイランドとあなたの東京バビロンCDコミックを交換してください。W葉書でまず連絡を。③
（〒235 横浜市磯子区丸山2-4-19-508 宮一裕美子）

●ストII、ワールドヒーローズが好きな方、文通してください。イラスト交換もしたいな。当方、ケン・フウマ使いです。62円切手同封で左記へ。
（〒085 北海道釧路市新川町17-663 千葉裕子）

●ゼクセクス、ソニックウイングス、円卓の騎士が大好きな人、文通しましょう。上手、下手、男女一切問いません。返事は100%出します。
（〒874 大分県別府市上野口町23-12組 尾道和孝）



お便り募集

★日々のゲーマー人生の中で生じた怒り・感動・不満・小市民的出来事・怪奇現象などなど、あなたのイカしたお手紙をアイランドは欲っしています。俳句や形態模写など、新ジャンルの投稿も大歓迎!! 本名の後にアイランド掲載回数を書いてくださいね（未掲載の人は⑬もしくは㉗）。イラストなどをまとめて送るときは1枚1枚の表に住所・氏名を。技アリ&免許皆伝の方にテレカを送ります。〒101 千代田区内神田1-15-15 新声社ゲーメストアイランド



STREET FIGHTER II
ストリートファイターII
ゲーム大会開催!!
勝ち抜いたひとは……
山本淳一、宮前真樹と対戦!!
くわしくはCDシングルをご覧ください。
CD SINGLE 12・16 ON SALE
「ストリートファイターII」RYUのテーマ
嵐になれ
c/w オリジナル・カラオケ
山本淳一
CDSg:PCDB-00003 ¥800(税込)
CD SINGLE 12・16 ON SALE
「ストリートファイターII」春麗のテーマ
夢へのポジション
c/w オリジナル・カラオケ
宮前真樹
CDSg:PCDB-00004 ¥800(税込)
ORIGINAL ©1991,1992 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.
CD ALBUM 12・16 ON SALE
熱唱!! ストリートファイターII
CAPCOM/戸田誠司(FAIRCHILD)プロデュース
史上最大のゲームミュージックアルバム!
各界のスーパーアーティスト12人が歌い上げる
ストリートファイターII ボーカルアルバム
初回特典:93年版ストリートファイターII オリジナルカレンダー
予約特典:ご予約いただいた方には、山本淳一、宮前真樹のポスターを差しあげます。(ご予約時にお店でご確認ください。)
熱唱!! STREET FIGHTER II
CD:PCCB-00103 ¥3,000(税込)
①夢へのポジション▶宮前真樹(CoCo)[CHUN-LI](Spinning Long Version)
②紅のケン〜Burning Blood〜▶影山ヒロノブ[KEN]
③ブランカが街にやって来た!!▶電撃ネットワーク[BLANKA]
④張り手一発 日本の心▶ウガンダ[E.HONDA]
⑤ロンリーウルフ▶岩佐友晴(RABBIT)[GUILE]
⑥遙かなるインディア▶戸田誠司(FAIRCHILD)[DHALSIM]
⑦恐怖!バキューム男!!▶島本譲二[ZANGIEF]
⑧嵐になれ▶山本淳一(光GENJI)[RYU](竜巻Intro Version)
⑨Bison's Dream▶ハイタイド・ハリス[BISON]
⑩仮面のナルシスト▶ETHICA[BALROG]
⑪タイガー伝説▶巻上公一[SAGAT]
⑫沈黙の墓標▶ストロング[VEGA]
▶CD LINE UP NOW ON SALE
STREET FIGHTER II
-G.S.M. CAPCOM4-ALFH LYRA
「ストリートファイターII」のオリジナルとアレンジ曲1曲をメインに「ファイナルファイト」等のアレンジも収録した初のストIIアルバム作品。
■ CD2
PCCB-00056 ¥3,500(税込)
STREET FIGHTER II
~IMAGE ALBUM~
オープニングテーマメインキャラ8人、4天王をワールドミュージック風にアレンジし全10曲を収録。ストIIの世界を満喫できるイメージアルバム。
▶CD
PCCB-00075 ¥2,500(税込)
▶VIDEO & LD LINE UP NOW ON SALE
STREET FIGHTER II
-G.L.V. Series-
「ストリートファイターII」アーケード版の初映像化。天才ゲーマーMr.まさし君によるパーフェクトプレイが見れる攻略ビデオ。
▶VHS PCVP-10589 ¥5,800(税込)
▶LD PCLP-00243 ¥4,900(税込)
STREET FIGHTER II
〜場外乱闘編〜
対戦プレイや珍プレイ・好プレイも収録した完全攻略ビデオ。さらに全キャラクターのイラスト、データーまでも網羅した必携版。
▶VHS PCVP-10718 ¥6,800(税込)
▶LD PCLP-00271 ¥5,800(税込)
STREET FIGHTER II'
〜究極奥技編〜
最大の見所であるプレイヤー同士の対戦をメインに、天才プレイヤー軍団がゲーム上達のためのヒントをあますところなく伝授。
▶VHS PCVP-10960 ¥4,800(税込)
▶LD PCLP-00367 ¥4,800(税込)
SCITRON
PONY CANYON
お求めはお近くのレコード店で。
■どうしてもお近くで手に入らない場合は、日本全国どこでも電話一本でお届けするホームデリバリーシステムをご利用下さい。
※ご注文はフジテレビAVステーション 03-3357-5841(月〜金 10:00〜19:30)まで。送料、特典についてはご注文の際にご確認下さい。
©1992 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.
CAPCOM
PONY CANYON INC. サイトロンテレホンインフォメーション 東京03-3236-4000

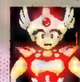
クイズゲームの頂点、極まる

アドベンチャークイズ

カプコンワールド2

魔法使いで1コインクリアを目指せ!!

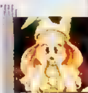
C.LAN ©カプコン



君はカプコン王国を救うことができるか!?

発売から約2カ月が経過したカプコンワールド2。問題数の多さ、数多くの敵キャラ群、60を超えるジャンル、しかもプレイヤーは4人という何とも豪勢なクイズゲームなのだ。さすがCPSを使っているだけのことはあるなとか思うわけだ。ゲーム全体の雰囲気も明るすぎず、暗すぎず非常によい。

ルールに関して特に変更点はなし。マップ上をサイコロで進んで問題に答えていく。基本的に4択で、キャラの特殊能力や止まったマスなどにより、2択、3択やジャンルセレクト、体力回復などのイベントもたくさん用意されている。



ジャンルは63種類

もある。芸能・音楽やF1などのスタンダードなものから恐竜、ミステリー現象といった妙なものまで実に多彩だ。

ジャンルセレクトになると、この63種類のうちの52種類から7種類＋ノンセクションの計8つから選ぶことになる。この組み合わせはパターンが決まっているからこのパターンのときはコレって感じで決めておくといいでしょう。

ところで残りの11種類はどうなっているのかというと、総問題数が比較的少ないので（といっても相当あるだろうが）出現しないことになっている。



得意ジャンルを作ってしまえ!!

ジャンルセレクトになった



名前……ウイング
職業……戦士
年齢……15歳
趣味……モンスター退治
好きな物…ドラゴンの角
特殊能力…会心の一撃。素早く答えると一度に2ポイント取れる会心の一撃が出ることがある。
その他……天性の剣の才能を持つ少年。卓越した攻撃力と強い精神力でモンスターの息の根を止める。



会心の一撃が出るのはうれしい。点数もちゃんと2倍入るので、最後の一問でこれが出れば点数は一問分多く入るので完答できるならばこのキャラが一番高いスコアが出せそうだ。しかしまずそんなことはできないので（普通はね）結局上級者向けのキャラクターといえる。

会心の一撃もそうそう頻繁に出るわけではないし、出したいときに出せるものでもないのであまり期待しないほうが…。

ボス戦では比較的出やすいようだ。



名前……ピュア
職業……魔法使い
年齢……15歳
趣味……水晶占い
好きな物…きれいな宝石
特殊能力…ジャンルセレクト。好きなジャンルをセレクトできる魔法を持つ。
その他……天空人を両親に持つ魔法使い。将来、両親のもとに帰った後は、人々に愛と勇気と知恵を与える女神としての仕事が待っている。



かわいさに負けてつい使ってしまう君、その考えは正しい。ジャンルセレクトがとにかくおいしい。

ジャンセレのパターンすべてに対応できるように得意ジャンルを1つずつ作っておけば勝ち。出れば、そこのノルマは達成したも同じだからね。ただ得意ジャンルを作るまでが少し大変かも。

ジャンセレは最初のほうは止まるたびに出るという感じなので序盤を乗り切るにはこれしかない。ただ1コインで進むと、後半ではほとんど出なくなる。

1コインでプレイする人には絶対お勧めのキャラだ。



名前……ファー
職業……ネコ
年齢……256歳
趣味……ツメの手入れ
好きな物…さんま
特殊能力…2択、3択クイズ、会心の一撃。解答を2択、3択にすることができ、まれに会心の一撃が出ることもある。
その他……人語を話すネコ族の末裔。鋭い爪を武器に、独特の変則攻撃で敵を倒す。

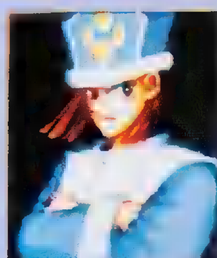


見かけによらず年をくっている。そのせいか、特殊能力も豊富で一見よさそうだが、それぞれ出にくいので他キャラと結局出やすさは変わらない。

会心の一撃、2択はうれしいが、3択はあまりうれしくない。戦士と同じで、やはり1人でやるときには向いていないと思う。

プロフィールでは会心の一撃はまれに出るとあるが、経験上けっこう出たりする。

ボールのようにポンポン跳ねながらマップ上を移動するさまはなかなかよし。他キャラとやると、袋をかついでいるように見えるのは気のせいかな。



名前……リック
職業……僧侶
年齢……17歳
趣味……庭いじり
好きな物…手塚治虫のブッダ
特殊能力…回復魔法。エクステンドがほかのプレイヤーより早い。もう1人のプレイヤーも増えやすくなる。
その他……王家に代々仕える神官の息子で、僧侶の修行中。聖なる力を借りて回復系の呪文を唱える。



体力が回復しやすい（点数での上に、たまに回答を間違えても増えてくれることがある。そこは強いのだが、ほかの能力がないため、いまひとつ心もとない。適度に進みたいならばいいキャラだが、後半にいくとほかのキャラとあまり変わらないので、楽なキャラというわけでもないようだ。

2P同時でプレイした場合、まれにもう1人のキャラも問題に答えただけで回復する。

2P時の補助キャラには最適。魔法使いと組めば最強のパーティーとなるだろう。



史上最大!!超豪華!!

攻略大スペクタクル!!

ジャンル表

※この中の52種からジャンルセレクトとして7種類が出現。ジャンセレはパターンで、ランダムに選ばれるわけではない。多くのジャンルを選べる場合、1つしか選ばないと残りはノンセクションになってしまうので注意しよう。同じジャンルを何回も選べるのだ。出現しない11種は自分で探してみよう。

芸能・音楽	スポーツ	マンガ	映画	TV番組	アニメ	自動車	バイク	ゲーム
文系クイズ	歴史	F-1	社会	算数・数学	物理	化学	生物・人体	宇宙・科学
英語	'50年代クイズ	'60年代クイズ	'70年代クイズ	'80年代クイズ	'90年代クイズ	言葉の雑学	ファッション	グルメ・マナー
ロック	CM・広告	雑誌	兵器	プロレス	色のクイズ	長さのクイズ	オタクスペシャル	東京都
大阪府	北海道・東北地方	関東・甲信越地方	中部・北陸地方	近畿地方	中国・四国地方	九州・沖縄地方	世界の地理	いろんな職業
怪獣	童話・昔話	パソコン	ミステリー現象	生活の知恵	動物	少しHな問題	年中行事	果物・野菜
遊園地	吉本ネタ	血縁関係	電化製品	イントロ	ペット	乗り物	恐竜	漫才・落語

場合、自分の得意なジャンルがあるならいいが、ない場合はどうしよう。やむなくノンセクションや分からないジャンルを選んで「わかんねー」の連発になりがちだ。

こういう場合のためにも、ジャンセレのすべてのパターンに対応できるようにいくつかの得意ジャンルを作ってしまおう。

意外に簡単なのが英語、算数、物理といった科目モノ。高校生以上の人ならば、知識の範囲で対応できるものが多い。

ゲームはつい選んでしまいたくなるが、家庭用やボードゲームなども含まれるため、「俺ぁゲーセンでしかゲームやんねーよ」って人はちょっと難しいだろう。ドラクエ、モノポリー、人生ゲーム平成版IIIの問題がけっこうある。

文系クイズは書籍の作者を求める問題が多いので、読書家にお勧めだ。

色のクイズは問題の幅が広くて難度高め。

長さのクイズも川やらトンネルやら、将軍の在位期間を問うものまであり、やはり難しく感じてしまう。

ま、そんなに根をつめてやることもないから適当に選んでもいいけどね。

個人的なお勧めは「動物」と「漫才・落語」だ。けど勝手に選んで滅んでも知らないよ。



傾向と対策

ここまで5つばかり例をあげて問題を分析してはみたものの、実際にはこれらのパターンが融合されている場合もままある。一見合成と思わせてひっかけとか、ひっかけと

出題パターン その1 点とり問題

いうなれば常識問題ってところかな。しっかりポイント稼ごうぜ、な。

例1



親子丼つったら卵＋肉。4つの選択肢から卵を産むものを探せばいいわけだ。でも僕はカツ丼が好きだな。たまーにカツ丼で1000円とかとる店があるけど、それは邪道だよね。うまかろうがまずかろうがカツ丼は750円以内におさえてほしい。

親子丼は650円、玉子丼は500円かな。1000円超えてもいいのは天丼とうな丼だけだと個人的に思うぞ。

ちなみにウシやブタ肉と玉子のやつは「他人丼」っていうんだよ。

例2



これは「これ以外存在しねえ」的な問題。森が消えるという凶悪なヤツね。つまり木の◯がボロボロ落ちてしまうのだ。

出題パターン その2 消去法

これは不適当なものを消していけばおのずと答えがでてくるというパターン。わからなくてもよく考えることが大切だ。

例1



常識的な考え方で答えが出る問題。

「空を飛ぶ」……はずがない
「無砲塔」……意味がない
「潜る」………なんのために
「水陸両用」…これかなあ?

となるわけである。別に兵器に詳しくなくても解ける問題はあるのだ。

例2



こっちは多少の知識を要するもの。

尾崎将司はプロゴルファー、尾崎紀世彦と尾崎豊は歌手。しかも1953年まで連続当選してたということはかなり古い人物であることがわかる。

「憲政の神様」＝「尾崎行雄」と僕のようにパッと出る賢明な者でなくとも、残りの3人を知ってればいいわけだ。な、楽だろ。

出題パターン その3 ひっかけ問題

ケアレスミスを誘うという陰険なポリシーによって制作されたもの。早押しに命を賭けたりすると陥りやすい罠である。

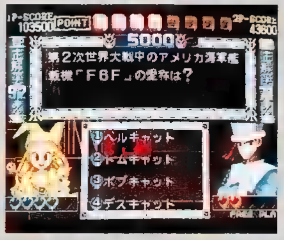
例1



これは簡単、とか思いつつい押しちゃうんだよね、「クラッスス」を。

この場合は①に正解がいきなりあるのでひっかかりにくいが、けっこう①がクラッススだったりするので要注意だ。

例2



兵器に関する知識がないと、②を選んでしまいがち。でも違う。トムキャットは「F−14」なんだね。しかし②が違うからといって答えが出たわけではない。これはひっかけというよりも、知識がないとポンと答えるのは難しいだろう。答えは「地獄の猫」だ。



出題パターン その4 合成

ここでの「合成」とは、解答を選択肢から作りあげてしまうというものだ。必ずしもこの法則が成立するとは限らないが、まったくわからなければこの考え方で正しい場合が多い。

例



まず選択肢をみて、こう読んでみよう。

①アマル・ガム
②マン・ガル
③ビン・ガタ
④ビン・ガム

③と④から「ビン」、①と④から「ガム」を抽出し合成。それが選択肢にあれば成功だ。

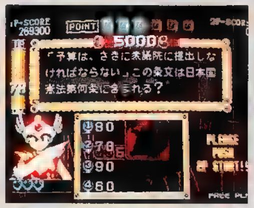
だがそれがひっかけであることもある。この場合は素直に答えて大丈夫だ。



出題パターン その5 どうすんの問題

これはもうほとんどカンに頼るしかねえって類のもの。25％の確率に賭けるのだ。

例1



うわーきたーって感じだね。くどくどと説明してもどうしようもないのでズバリいきましょう。「予算はすごく少ない数です。」一番少ないとか覚えておくといいかもね。

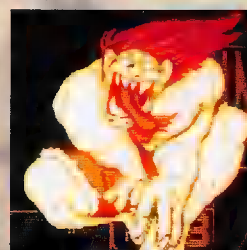
例2



これも普通わかんないよね。このタイプはやはりゴロ合わせとかで覚えるに限る。なんか受験時代を思い出すなあ。

この答えは③の「L・L」。覚え方としては、トートバッグは大きいから「LARGE」の「L」とか、アメリカといえばロサンゼルスだから「L」とかなんでもいい。

ちなみにこれはジャンル的には「ファッション」になるね。



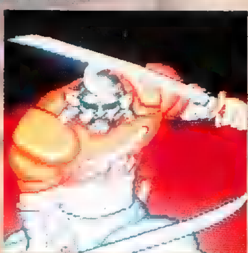
思わせてそのままひっかけという巧妙な問題もある。

結局何回も何回もプレイして問題を覚え、そして勘を鋭くするしかないかな。

またジャンセレで最低1つは得意ジャンルを作っておく必要があるが、もし1つを極めたら他の問題にもチャレンジしてみよう。知識の幅が広がり、ジャンセレがなくても対応できるようになる。あるいはノンセクションで全般的に強化するのもいいだろう。

とにかく1コインでプレイするならば、生半可なやり込みでは話にならないので、もし1コインでやるんだ〜っ!て思うなら、知らない問題は一度出たら忘れない!!という心意気で頑張りましょう。

最初のうちは「何コインでクリアできるか」を目指すとよいかもね。





恐怖のジャンル オタクスペシャル

オタクスペシャル――この凄まじい驚きから、このジャンルを選ぶのを一瞬ためらってしまう。一体何が出るのか、それを考えると夜もおちおち眠れない、そんなあなたのためにこれを選んでみた。

結論。なんつーか、いくつかのジャンルから、難しめの問題が出されるようだ。



オタスペの一例。カール、ラッシーは明らかに違いそうだね。

しかし、あれ?これが?ってのも中にはある。特にゲーム関係ね。たまにはふざけて選んでみましょう。



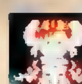
いこいの場、宿屋 別名ヘルハウス

「INN」と書かれたマスに止まると、体力回復のチャンス。シルフィーから2問正解すれば、100％ハートが増えるからだ(1、2、3、全のいずれか)。しかし、宿屋、看護婦の問題はなんか難しくて、ボロボロに傷ついてしまうこと、よくある。彼女たちの正体は……悪魔?天使?



悪魔の使いシルフィー。でもたまーに女神に見えるときもある。





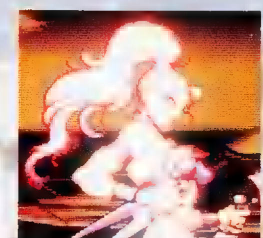
とにかくやってみ おんもしろいからぁ (グーグルグルグー)

今までのクイズゲームの最高峰に位置するカプコンワールド2、楽しい雰囲気と多くの敵キャラ、そして少しずつ進んでゆくという感じといい、カプコンのクイズゲームの中でも最も作り方がうまい。クイズゲームやらねー派の私もハマっているのだった。

クイズゲームってのは、型にはまった攻略がないだけに何回でも楽しめるし、運がよければドーンと先に行けることもあるので、毎回毎回違う気分でプレイできるのがいいね。

軽〜くプレイするもよし、ヘルクリアを目指すもよし、ヘルパーをたくさんつけてワイワイやるのもまたよし。プレイヤーをまったく選ばないのがクイズゲームのいいところ。

とりあえず欺されたと思ってやってみよう。あなたのクイズゲーム観が変わるかもしれないよ。





史上最大!!超豪華!!
攻略大スペクタクル!!

使い道はいろいろ 徹底解剖
ワールドヒーローズ大百科

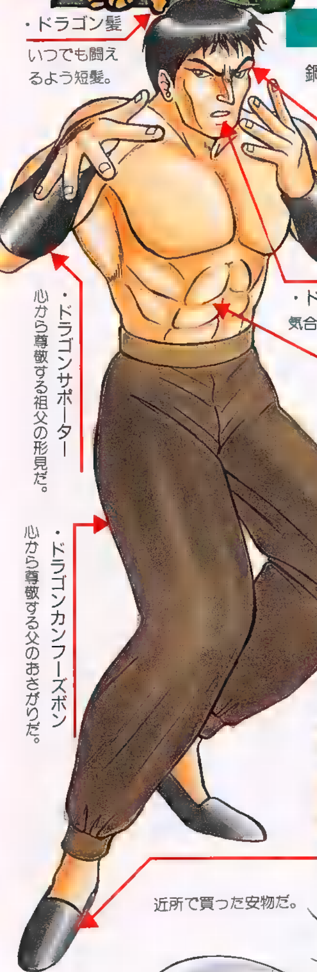
©アルファ電子

今回はとある所から入手した極秘資料を読者だけに公開しようではないか。読んでいる君は幸せ者だ。アルファ電子の人には秘密だぞ。



ドラゴン

鋼鉄の肉体を持つ男。目指すは世界の映画スター。



・ドラゴン髪
いつでも闘えるよう短髪。

・ドラゴン眼
驚異的な動態視力で音速をも見切る。

・ドラゴン口
気合を入れるごとに叫ぶので、とてもうるさいぞ。

・ドラゴン筋肉
鍛え上げられた鋼鉄の肉体。剣で切っても切れないのだ(ガマの油を売っているわけではない)。

・ドラゴンサポーター
心から尊敬する祖父の形見だ。

・ドラゴンカンフーズボン
心から尊敬する父のおさがりだ。

近所で買った安物だ。

フウマ

実は女泣かせの奴だった。
もてる男は辛いねー。ヒューヒュー。



・フウマ肩パッド
肩を守るだけでなく携帯食料も満載できるぞ。

・フウマ髪
豪快な赤い髪はカツラなんだ。本当は金髪だぞ。

・フウマハチマキ
日☆のおみやげ品。

・フウマ顔
彫りが深い目鼻のハッキリしてる日本人ばなれした顔だ。

・フウマ目
どんな女も一撃で落とす、すごい目だ。

・フウマスーツ
相手の攻撃をかなり和らげるにもかかわらず、非常に軽い。しかし、一般人に変身してナンパもできる風魔秘伝の布でできているぞ。

・フウマ足袋
足音をたてずに相手に近づける夜ばいの必需品だ。

ハンゾウ

いつも明日を見る主人公。
さすが！カッコイイゼ!!





・ハンゾウ髪
伊賀秘伝の整髪剤『青雲竜（使いやすいし匂いもしない)』でバッチリ決めているぞ。

・ハンゾウハチマキ
先祖代々の頭目の証。梵字は精神を統一させる働きをもっているんだ。

・ハンゾウ目
いつも明日を見ているぞ。

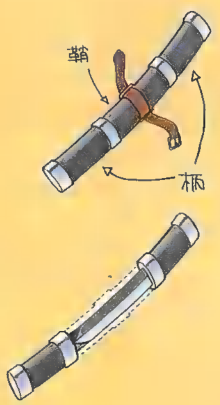
・ハンゾウ顔
なかなかの二枚目だ。

・ハンゾウ肩パッド
肩を守るだけでなく隠し武器も満載できるぞ。

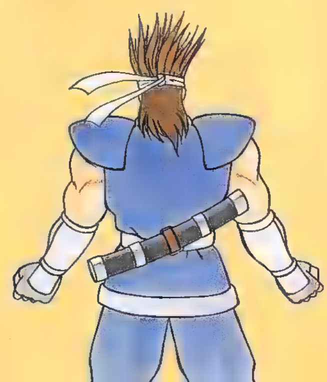
・ハンゾウスーツ
相手の攻撃をかなり和らげるにもかかわらず、非常に軽い。しかも一瞬のうちに一般人に変身し、敵の手を逃れることができる伊賀秘伝の布でできているぞ。

・ハンゾウ足袋
足音をたてずに相手に近づける忍者の必需品だ。

・秘刀「マサムネ」について（フウマの場合は妖刀「ムラサメ」）



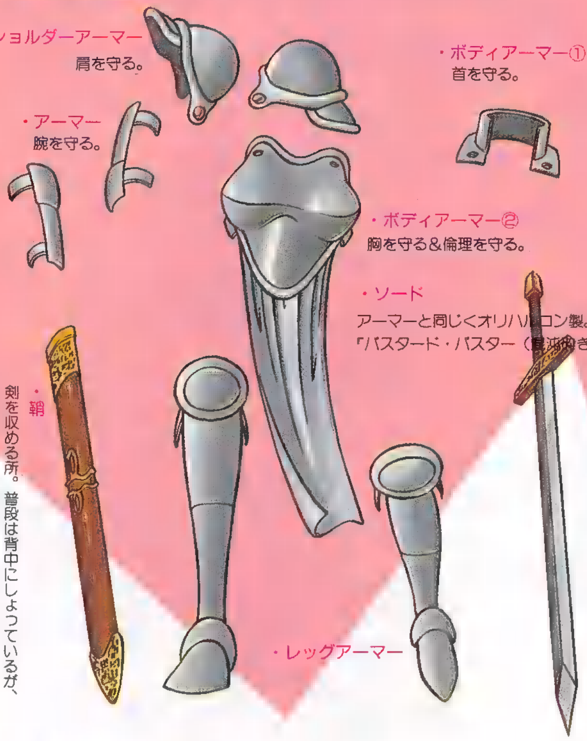
※秘刀「マサムネ（ムササメ)」は、柄が両端についてます。つまり鞘の中には2本の刀が収まっているわけで、右左どちらからも抜刀することができるようになっています。
ちなみに
烈光斬→右側
光龍破→左側
光輪渦斬→両側（すべてのキャラが右向きの場合）
から抜刀しています。



※取付位置
胴帯に革製のバンドで固定しています。

アーマー

究極の金属オリハルコン製。
名前は『シャイニング・フォース（輝く力）』



・ショルダーアーマー
肩を守る。

・ボディアーマー①
首を守る。

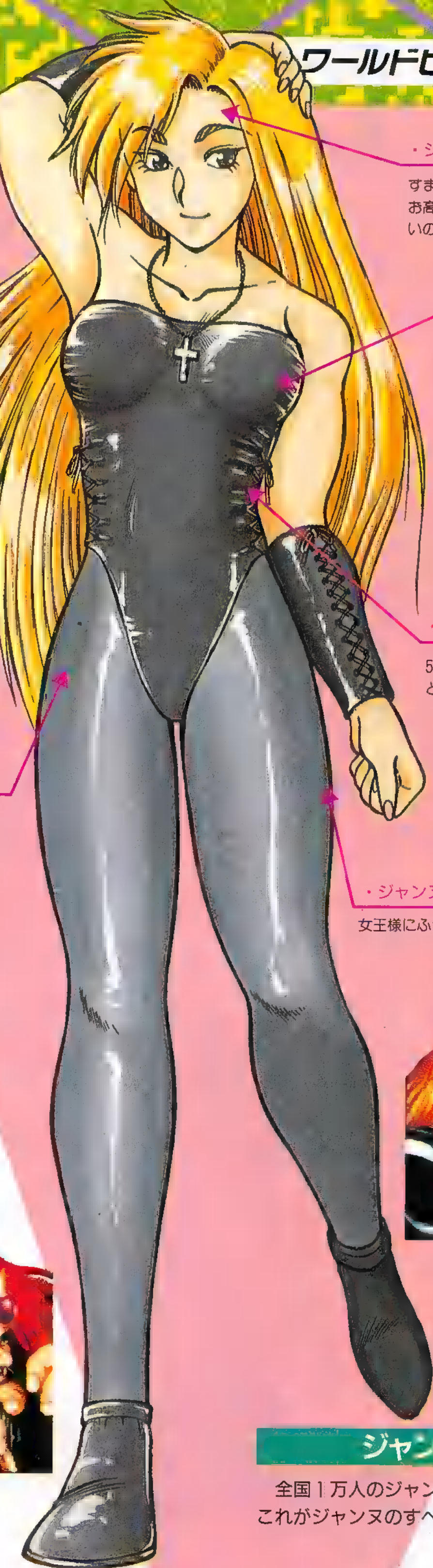
・アーマー
腕を守る。

・ボディアーマー②
胸を守る＆倫理を守る。

・ソード
アーマーと同じくオリハルコン製。名前は、
『バスタード・バスター（悪漢砕き）』。

・鞘
剣を収める所。普段は背中にしょっているが、戦うときは投げ捨てて後で拾うのだ。

・レッグアーマー



・ジャンヌ脳
すました顔して、考えは超超お高い女王様。お嫁にいけないのも当たり前だ。

・ジャンヌバスト
88cm。
「オホホホホ！」
自信満々の様子。

・ジャンヌウエスト
59cm。「60cmはないのよ」と本人は断言して譲らない。

・ジャンヌヒップ
90cm。
「ちょっと大きいかなあ」
と本人は気にしてる。

・ジャンヌ足
女王様にふさわしい美しいラインだ。



ジャンヌ

全国1万人のジャンヌファンよ喜べ。
これがジャンヌのすべてだ！

J.カーン

軟弱な若者よ、彼を見習え！
彼に負けないくらいの根性をみせてみろ!! 無理か（笑）。



・J.カーンアーマー
防御力は高いが、非常に重たいぞ。

・J.カーンヘッド
ダイヤモンドより堅い強力な石頭。
ヘルメットをとるとハゲというウワサがあるぞ。

・J.カーン髭
本人は非常に気に入っていて、これからも伸ばすそうだ。

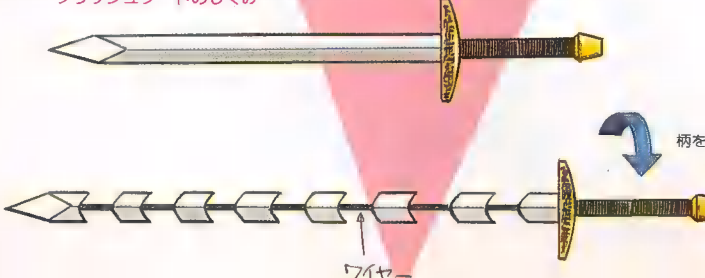
・J.カーン肩パッド
肩の白い布の中に隠されている必殺武器だ。

・J.カーン・ナックルクロー
パンチの威力を数倍に高める驚異の爪だ。

・J.カーン根性
通常の人間の100倍の根性だ。
やられればやられるほど増大して最後に1万倍にもなるんだ。



フラッシュソードのしくみ





史上最大!!超豪華!!
攻略大スペクタクル!!

ラスプーチン

ロシアの怪僧ラスプーチン。
やっぱりこいつ人間じゃなかった。



・ラスプーチン魔力
いろんなことに応用できるけど、とりあえず本人は何も考えてないみたいだ。

・ラスプーチン脳
何も考えていないぞ。携帯食品にもなるんだ。

・ラスプーチン目
いつも幸せそうな目だ。

・ラスプーチン耳
自分に対する悪口を、絶対聞き逃さない耳だ。

・ラスプーチン骨
形状記憶合金だから、いくら折れても大丈夫だ。

・ラスプーチン腕
魔力を使えば何倍にも大きくなるぞ。

・ラスプーチン肺
ここに空気を溜めれば、何時間も息をしなくても大丈夫だ。

・ラスプーチン肝臓
ここを攻撃されると、さすがのラスプーチンも痛いぞ。

・ラスプーチン心臓
ここには描かれてないけれど、裏側にもうひとつあるぞ。

・ラスプーチン毒袋
いくら猛毒を飲まされても、ここに溜めれば安心だ。

・第二ラスプーチン脳
ラスプーチン脳が機能停止した時に、機能する脳だ。でもやっぱり何も考えていないぞ。

・ラスプーチン小腸
鋼鉄をも溶かす強力な小腸だ。

・ラスプーチン胃
鋼鉄をも砕く強力な胃だ。

・ラスプーチン大腸
いつも調子が悪いので、下痢ぎみだ。

・ラスプーチンスカート
お気に入りのロングスカートだ。必殺技のアクセルスピンは、体を高速に回転させることによって生まれる遠心力を利用してスカートを水平まで上げ、スカート先端の鋭利な部分で攻撃する高度な技だ。

・ラスプーチン足
とってもセクシーな、ラスプーチンの自慢の足だ。

ギガス

みずから最強を名乗る男。たのむからジャンヌには化けないでくれ。



・ギガス脳
行動プログラムがバグっているので、すごくバカだ。

・ギガス耳
すべて自分の都合にいいように聞こえるやっかいな耳だ。

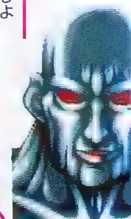
・ギガス鼻
通常の人間の約1倍の嗅覚をもっている。全然すごくないぞ。

・ギガス口
あやまったことがないぞ。

・ギガス目
すべての情報を人間と同じように見ることができるうえ、拡大縮小・物質判断・距離判断までできる優れものなんだ。

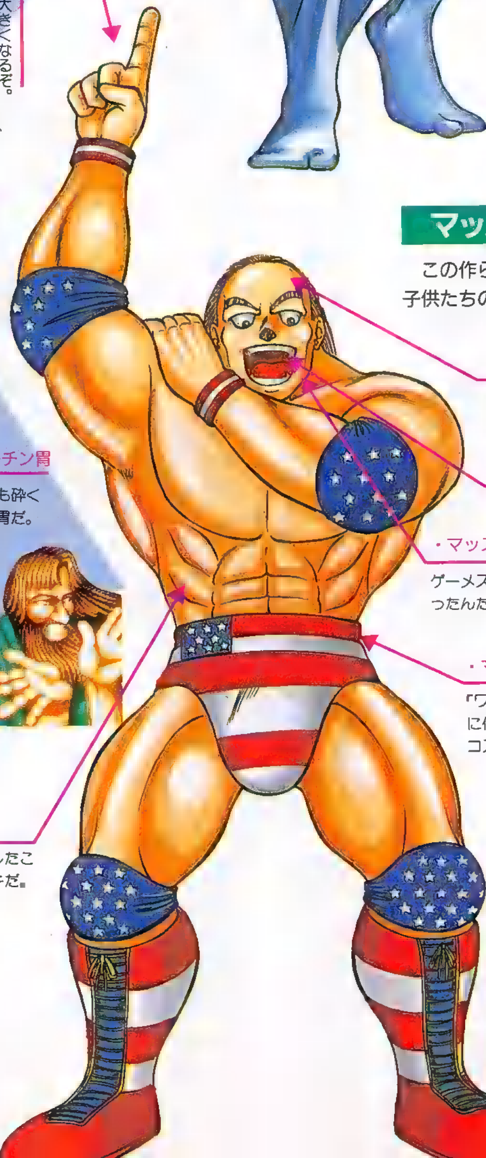
・ギガス勝利ポーズ
ギガスが一番カッコイイと思っているビューティフルなポーズだ。

・ギガス筋肉
液体金属製なので何にでも変形することができる優れものだ。



マッスルパワー

この作られた筋肉を見よ！
子供たちのヒーロー。スーパーマッチョマンだ！



・マッスル指
鋼鉄を握り潰すパワーだけど、子供には優しいんだ。

・マッスルおでこ
ちょっと広いんで本人は将来を心配しているぞ。

・マッスル口

・マッスル髭
ゲーメストにでるということで剃ったんだ。意外ときれい好きだぞ。

・マッスルコスチューム
『ワールドヒーローズ』用に作った、とっても高いコスチュームだ。

・マッスルボディ
ボディビル大会で優勝したこともあるほどのムキムキだ。





12体
プレイヤー
選択OK!!
この戦いこそが
今後の命運を
分けると思え!!
ナンバー：F91
ナンバー：RX-78NT1
センコウ：18.0(m)
スピード：
シールド：
パイロット：
アレックス
12月上旬登場予定
発売元
株式会社バンプレスト
VG事業部
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
PHONE:03-3847-5164


BANPRESTO
最新アーケードゲーム登場!!
君は生き残ることができるか!?
2人同時
プレイ可能!
途中参加OK!!
ボタンは1つ簡単プレイ!!
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANPRESTO
BANPRESTO 1992 MADE IN JAPAN



新連載第2回！移植ゲームの魅力探訪

編集人：古葉美一／坂井肇

コンスポ

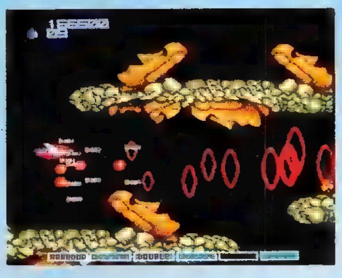
インタビューつき特製レビュー

グラディウスII



新年明けましておめでとうございまーす。読者アンケート人気1位（下から）のコングラッチェ・スポーツを今年もよろしく。





◀モアイが多量に出現する。ここは、「リベンジ・オブ・モアイ」の面。後半にはジャンピングモアイなども出現する。

レゲ尾（以下：レ）：お兄さん今日は、どこに連れてってくれるの？

お兄さん（以下：兄）：コナミの人が歌手デビューするので取材に行くんだよ。

レ：わーい。あっという間にスタジオだ。綺麗なお姉さんがいる。あの2人が広報の人なの。なんだか、もったいないね。ジュル（よだれ）。お兄さん堅くなってるよ。

早坂妙子（以下：早）：こんにちは。

砂井幸代（以下：砂）：よろしく。

レ：さっそく月並みな質問だけどスリーサイズを教えて。

――たじろぐ2人

砂：公称で、B92、W58、H84です。早坂は（透視するような目で見る）B84、W59、H85かな。

レ：理想と願望をひしひしと感じるなー。唐突だけど、グラIIの印象を教えて。

早：グラディウスIIは、いつも空いてないくらい凄い人気で、やりたくてもできなかったことを思い出します。当時、まだ学生のころですね。

砂：DS-3のアンケートハガキにグラディウスIIの移植希望が山のように送られてきたことを覚えています。

レ：グラIIってPCに移植されるんだよね。

早：私の気分は4年前に一世風びした、あの時の気持ちのままです。皆さんもあのころを思い出してもう一度燃えてください。

レ：いきなり読者に向かって話さないでよ。まあいいか。

砂：ゲーメストには、他の雑誌にないマニアックな何かを感じます。これからも頑張ってください。

レ：ほかに、なんかある？

早：12月24日にはCD「コナミオールスターズ1993」で、早砂部屋として2人歌手デビューします。ドラえもんの声に似ているほうが私です。ファンレター待ってます。

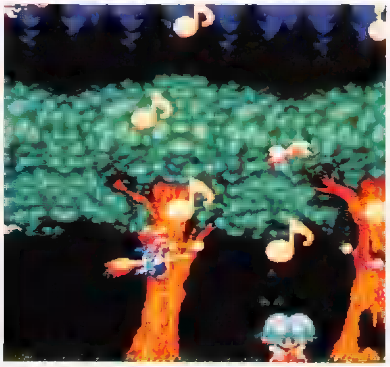
砂：楽しんで聴いてもらえれば嬉しいです。個人的なことですが、恋人募集中でーす。

レ：僕がファンクラブ作ってあげるね。ね、お兄さんっ。お兄さん、まだ固まったままだ。それじゃ、さようなら。

兄：はぁっ（意識を取り戻す）。

――期待の移植作品『グラディウスII』の完成度の高さを感じさせる、なごやかなインタビューだった。





▲ぴゅーてほーなゲーム画面。思わずうっとり。でも音符がでけぇー。

おしゃべりするギャル・シューティング

WILLOW（名古屋産）が、大好きなプッツン魔女のコットン。妖精のシルクたちをこき使って7色のWILLOWを集める、横スクロールのシューティング。アーケードのほうでも、クリアするとヴィジュアルシーンがあったけど、さすがCD版、これがしゃべりまくる。

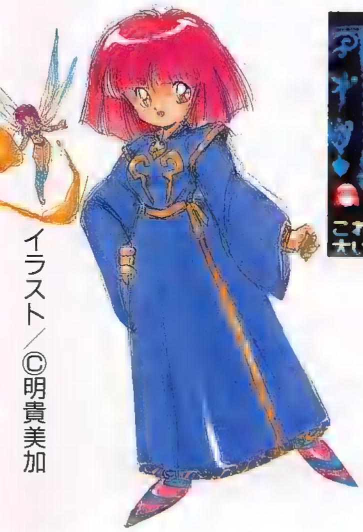
コットンをTARAKO、シルクを笠原留美、女王を山崎和佳奈、敵ボスを緒方恵美。これは、もうベスト・キャスティング。コットンってマルちゃんみたいなとこあるし。

肝心の移植度もほぼ完璧。1周目の難易度は、アーケードよりも簡単になっているのでパッドに慣れない人も安心。

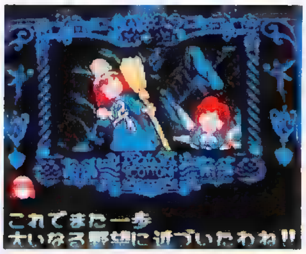


FANTASTIC NIGHT DREAMS COTTON

コットン



イラスト／©明貴美加





▶妖精シルクが、オプションとして援護してくれるけどハードだ。

▲あのデモ画面もこのとおり。しかし…野望ですか？　やるなぁ。

PCスーパーCD-ROM²
ハドソン
2月12日発売予定
6800円（税別）



▼オリジナルの面も追加されている。上から落下物が襲う。

PCスーパーCD-ROM²
アイレム
12月18日発売予定
7700円（税別）

名作のオリジナル・バージョン

IMAGE FIGHT II®

イメージファイトII

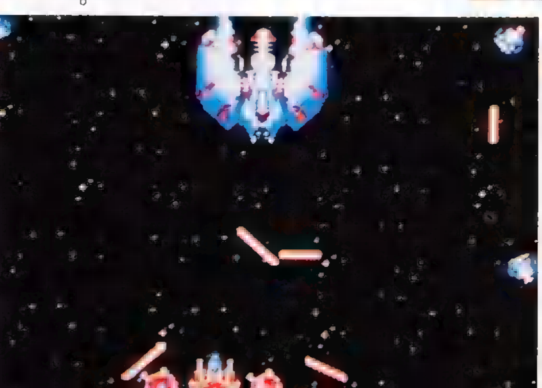
イメージファイトが、CD-ROMで再登場。今度は全10面とかなり長い。

CD-ROMだから当然音質はいいとして、肝心の操作性は、というと——良い！

操作系は、すべてイメージファイトそのままなので、プレイした違和感はなかった。

面と面の間には、ヴィジュアルシーンが入る。CD-ROMならではの演出がゲームを盛り上げている!?　そしてクリアするとおまけでR……。





▲おっと、これは前作っぽい画面。なんとなく懐かしい気分だ。

◀左右からレーザーが縦横無尽に攻撃してくる。ビビルはず。

▶さすがはCD-ROM。美しいグラIIのクリスタルコアをみごとに表現している。えっ違う？　キャプションと写真が違う？　もしかして右にはビッグモアイの写真が入っている？　えっ違う？　もしかして右には、ゴーファーの写真が入ってる？　えっ違う？　もしか



砂井　幸代



早坂　妙子

敵から城を守り、島を征服しろ！



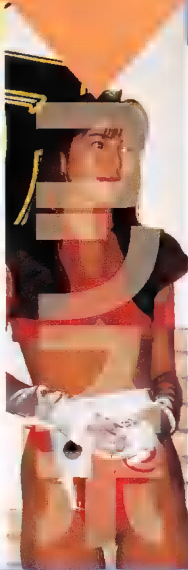
ランパート

中世を舞台にした、アクション＋シミュレーション＋パズルゲーム

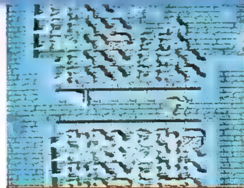
MD	テンゲン	12月4日発売	6800円(税別)

戦略シミュレーションマニアを虜にしたアタリの『ランパート』が、テンゲンによってメガドライブに移植された。プレイヤーはまず戦場を選び自分の城を決めたら、砲台を設置して攻め寄る敵を狙い撃て。一定時間が経つと城壁修復となる。自分の頭脳をフルに使い、様々な形のブロックを隙間なく置け。時間内に城を囲まないと負けになってしまうぞ。これを繰り返して一定の得点に達すると勝利となる。

このゲームは一人でも面白いが対戦はもっと面白いぞ。こんな熱いゲームを君の部屋のメガドライブでやってみないか。（FIGLD）



ダンジョンでの死闘が始まる



ガントレット

行く手をはばむものには死あるのみ、ガンガン突き進め!!

MD	テンゲン	'93年3月発売	価格未定

アーケード版は'85年にアタリから発売されたんだけど、最大の特徴は何といっても当時としては珍しい4人同時プレイが可能だったこと。この多人数での協力プレイがゲームを難しくも、やさしくもした。今回このメガドラ版でもマルチタップが発売ということなので、これで、白熱の4人同時プレイが実現するわけだ。

主人公には攻撃力が最高のウォリアー、魔法が強力なウイザード、動きが速いエルフ、平均的な力を持つバルキリーがいる。あの独特な雰囲気はそのままなので、アーケード版を懐かしく思ってる人にはいいかも。（ダラス）

アーケード移植希望ベスト10

1位	ストリートファイターII'	141
2位	アンダーカバーコップス	47
3位	キャプテンコマンドー	40
4位	龍虎の拳	33
5位	ワールドヒーローズ	31
6位	ウルフファング	27
7位	達人王	22
〃	ソニックウイングス	22
9位	カプコンワールド2	21
10位	天地を喰らうII	19
〃	マクロス	19

皆様方から寄せられたアンケートの結果がこのようになりました（左の表を見てね）。

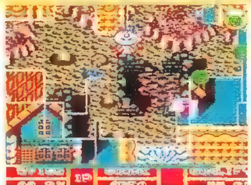
やっぱり強いストII'。その勢いはもう止まらないっていう感じですね。その影響をかなり受けてか、格闘・アクションもののゲームが上位を独占しています。でもまぁ確かに面白いゲームばかりですよね。家庭用のユーザーが、自分の家でプレイしたいという気持ちもうなずけます。

シューティングもまだまだ負けてはいません。堅実にそこそこの位置にはつけています。

そんな中に混ざってカプコンワールド2がランクインしています。最近のちょっとしたクイズブームの現れでしょうか。

これらのゲームが一つでも多く家庭用に移植されるとウレシイですね。そんなことを思いつつ、またゲーセンへと足を運んじゃうわけですね。あ〜あ、悲しきゲーマーのサガだなぁ。（ぴぐ）

コミカルパズルのキワメもの



カコマ☆ナイト

スーファミ独特の中間色がすばらしすぎる。ANO清水先生も…

SFC	データム・ポリスター	11月21日発売	7800円(税込)

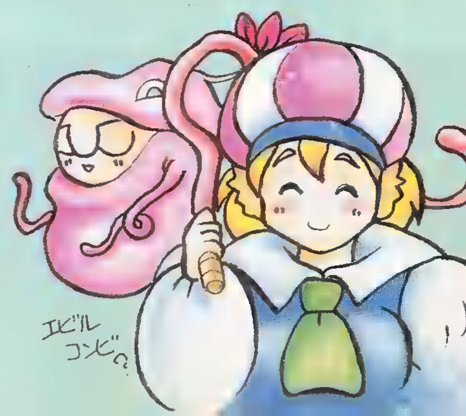
このごろコンシューマーゲームといったらRPGばかりで、何か変化がほしいと思っている人には、このアクションパズル「カコマ☆ナイト」をおすすめする。

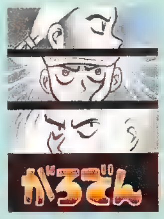
このゲームは、パズルゲーム初心者からバリバリパズラーまでやりこめるといった、すぐれもの。また、キャラデザが「麻雀クエスト」でおなじみの"ANO清水"先生で、キャラクター面でも買う価値あり。

背景には、PCエンジンやメガドラでは出せない中間色を多く使っており、背景のきれいさに驚くだろう。（ゆさ）

飛鳥のご家庭アイランド

ロマサガがクリアできないんです。わたしダメですね。サルーインが強くて…めそめそ。





▶群馬県　軟派闘士K²くん　(あ)お子様がろー伝説ってところでしょうか。



▶福岡県　犬猫フェイント水土さん　(あ)やっぱしギルバートか。



▶埼玉県　田園要塞くん　㋠関係ないけどダ●シムはスナッチされていると思う。



▶鹿児島県　あるみ屋翔平さん　㋠カプコンRPGといえば「スウィートホーム」。



▶埼玉県　完熟軍兵（笑）佐藤紀子さん　(あ)FC版のときからやってみたかったのよねえ。これ。

当コーナーに採用された方には、もれなくコンスポテレカをプレゼント!!



KONAMI®

ゲーム・ミュージックの宝庫 キング GM シリーズ 発売元●キングレコード株式会社



DISC 1 コナミオールスターズ 夢のミュージックステーション

コナミオールスターズ夢の歌合戦!

- From X-MEN（編曲：プロフェット深見）
- グラディウスⅢ（歌：Piacere）
- 私のHeartはニュースリリース（歌：早砂部屋）
- X mas Eve（歌：MOックン & MOッチャン）
- 不思議のフェアリーテイル（歌：マイケル組）
- 摩陀羅2のテーマ（編曲：TAPPY）
- サンダークロス2（編曲：メタルユウキ）
- 金が無い（歌：メタルスレイブ）
- コナミ・スターインタビュー

DISC 2 さゆ鈴のコナミレーベル インフォメーション番外編

伝説のペーパーDJ、さゆ鈴のPOPステーション

- はじめまして　さゆ鈴です
- ゲームミュージックフェスティバル'92 LIVEより
- アミューズメントスペース「チルコポルト」リポート
- 92年度コナミレーベル・サウンドカタログ
- さゆ鈴の「立体音響実験室」
- コナミ新作情報
- 古川もとあき救済情報
  - ＊神戸チキンジョージ・ソロライブより
  - ＊ラジオ大阪「ゲームミュージッククラブ」より
- さゆ鈴のつぶやき

DISC 3 アメコミコネクション

アメリカンな香り、アメコミゲームのサントラ集

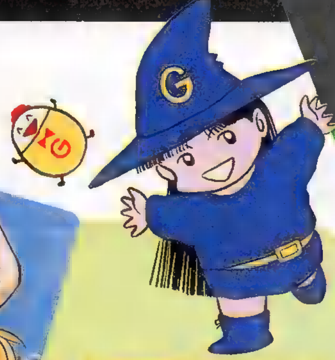
- X-MENより（全曲収録）
- G.I.JOEより（5曲収録）
- TMNT2より（5曲収録）
- バッキーオヘアより（5曲収録）
- ザ・シンプソンズより（5曲収録）

豪華特典

①'93年スナッチャー・カレンダー
②クケイハくんステッカー

CD 3枚組 KICA-9016～8/￥6,200（税込）

GAMEST ゲーメスト 読者サービス部



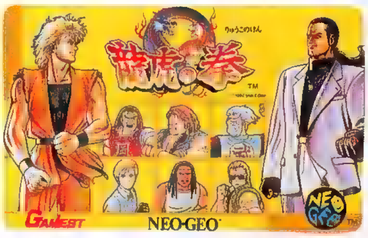


■ワールドヒーローズ・テレカ（A-1）
●1200円 送料サービス



■古葉・ローザ テレカ（GI-1）●1300円 送料サービス

※写真は製作中のものです。完成品は色が変更になることがあります。



■龍虎の拳テレカ（SS-2）
●1200円 送料サービス

NEW LINE UP!!

お待たせ！ 春麗飛翔伝説の続編だ！



ストリートファイターII CDドラマ第２弾！
12月２日発売
MAD REVENGER（復讐の戦士）
（01196）●3000円

全キャラのテーマ曲が歌えるぞ！



ストIIボーカルアルバム発売！
12月16日発売
熱唱!! ストリートファイターII
（01197）●3000円





■ストIIニューアイテムセット（SN-1）（オリジナル春麗下敷き・オリジナル春麗テレカ・オリジナルストIIテレカ）
●2200円　送料１セット250円
２セット以上500円
☆おまけノートが付いてきます。



■ダッシュ・カンペンセット
（SC-3）（ファイティング春麗下敷き・ストIIダッシュレポートパッド・ダッシュカンペン）
●1250円 送料1セット 250円
２セット以上360円
☆おまけノートが付いてきます。



ストIIダッシュ最強テレカセット

（C-15）テレカ12枚・特製ケース付き
●１万5000円 送料360円



■ツインビーセット（K-5）（下敷き・テレカ２点）●2200円　送料１セット250円　２セット以上500円
☆おまけにツインビーノートが付いてきます。



ストIIステイショナリーセット（SC-1）（レポートパッド・下敷き・カンペン）
●1100円 送料１セット360円
２セット以上500円
☆おまけノートが付いてきます。



ストII最強テレカセット

（C-13）テレカ12枚・特製ケース付き
●１万5000円 送料360円

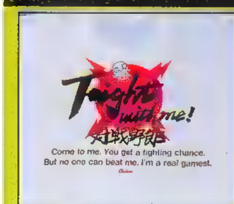
ストII最強下敷きセット

（C-12）下敷き12枚
特製ファイル付き
●3800円
送料600円

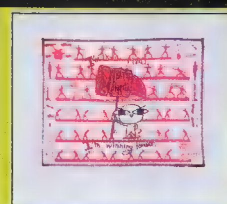


※このセットはバラ売りはしていません。

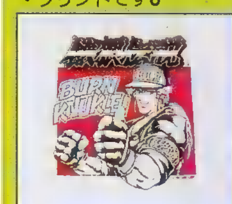
Tシャツ各種



対戦野郎Tシャツ
（W-6）●2300円
送料360円 ※バック・プリントです。



雑君Tシャツ
（W-10）●2300円
送料360円 ※フロント・プリントです。



餓狼Tシャツ
（W-7）●2300円
送料360円 ※フロント・プリントです。



ゲーメストオリジナルポロシャツ
（W-9）●3800円　送料360円
サイズ：M、L　カラー：白、黒
※サイズとカラーをお忘れなく。

☆只今、ご注文が多くて商品の到着まで１カ月くらいかかっています。もう少しお待ちください。

ボークス社製ストIIキーホルダーをご注文のお客様へ



お詫びとお知らせ

ボークス社の事情（少量生産）により、現在ご注文いただいております「ストIIキーホルダー」の出荷がたいへん遅れています。商品入荷が出来次第、お申し込み順に発送させていただきます。

なお、ご返金をご希望の方は、払い込み日を明記してハガキにてお申し出ください。

ゲーメスト読者サービス部

こんなグッズないの？ こーいうの作ってほしいな！ などなど、サービス部は君のご意見を待ってます。

ビデオ&CDのご注文もサービス部へどうぞ。82頁でご紹介していないものもお問い合わせくださいね。

下敷き

■各250円(ただし★C-11★K-2★C-18は280円)送料1枚175円　2枚以上250円



- ★出たな!!ツインビー(K-2)(280円)
- ★オリジナル春麗(C-11)(280円)
- ★ファイティング春麗下敷き(C-18)(280円)
- ■ストII(C-6)
- ■ファイナルファイト(C-3)
- ■ストライダー飛竜(C-1)
- ■パロディウスだ！燃ゆる帝都編(P-1)
- ■パロディウスだ！摩天楼の危機編(P-2)

テレカ

●各1000円 送料サービス



- ■コットン(S-1)
- ■春麗ダッシュテレカ(C-16)
- ■春麗テレカ(C-8)
- ■オリジナル春麗テレカ(C-9)
- ■オリジナルストII(C-10)
- ■餓狼伝説(SS-1)
- ■キャプテンコマンドー(C-14)
- ■出たな!!ツインビーB(K-4)
- ■出たな!!ツインビーA(K-1)
- ■ゼクセクス(K-3)



- ■UCC(I-1)
- ■ストIIダッシュ大会記念(G-5)
- ■見つめて春麗(C-19)

テレカ
●各1200円 送料サービス

織倉・春麗(GC-1)
送料サービス
●1300円

オリジナルグッズ



■ストIIカンペンケース
(C-7)●600円
送料1個250円
2個以上360円

NEW
■ストIIダッシュカンペンケース
(C-21)●700円
送料1個250円
2個以上360円



■ストIIレポートパッド
(C-5)●300円
送料1冊250円
2冊以上350円



ストIIダッシュ・レポートパッド
(C-20)●350円　送料1冊250円　2冊以上360円



■オリジナル・マグカップ
(G-7)●送料込み1600円(本体価格800円)
※ご注意：この商品は破損予防のため単品発送となりますので、他の商品とは別に送料がかかります。



■グラディウステレカセット
(K-6)テレカ5枚・特製ケース付き
●6000円　送料400円
☆おまけにグラディウス・ミニノートが付いてきます。



■ゲーメストバインダー
(B-1)●800円
送料何冊でも600円

ゲーメスト
NEWバインダー
(B-2)
●1200円　送料600円
※破損防止のため宅配便での発送になります。何冊でも600円です。



▲ストリートファイターIIカードゲーム(CO-5)
●1500円　送料360円　※1～12人用

ジグソーパズルは、売り切れました。ありがとうございます。



■オリジナルテレカケース
(G-4)●1000円
送料2冊まで250円
3冊以上　360円
※テレカ24枚収納。
(ご注意)テレカは付いていません。

販売／セントラルホビー株式会社

ゲーメスト読者サービス部通販お申し込み方法



Ⓐゲーメストオリジナルシャープペン&ボールペン ☆10点



Ⓑゲーメストタオル ☆40点



㋖屋サービス部テレカ ☆20点

- ○ゲーメスト本誌についている別紙の払い込み通知票、または郵便局の通知票でお申し込みください。
  ＊現金書留または電話注文は取り扱っておりません。
- ○ご注文からお届けまで2週間以上かかります。商品により1カ月以上かかる場合がありますのでご了承ください。
- ○返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
- ○価格は税込みです。
- ○ビデオはVHSのみです。

送　料

- ○ビデオ・テレカは送料サービス。
- ○CD 1枚…250円、2枚(2枚組)～3枚(3枚組)…360円
  4枚以上…400円

＊たくさんの商品を買った時には、その中で一番送料の高いものの送料分をおくってください。
例）テレホンカード…サービス、下敷き2枚…250円
バインダー2冊…730円
以上を一括ご注文の時、送料は730円です。

ゴールドチケット サービス

○通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、点数分のチケットを同封して封書で「サービス部」までお申し込みください。

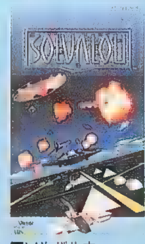
郵便振替口座番号　東京5－98420　㈱新声社　読者サービス部
お問い合わせ　☎03-3293-9326(月～金)

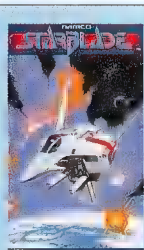
お願い　送料などの不足分は、商品到着後2週間以内に切手または郵便為替でお願いします（送料などが多いときは、差額はお返ししています）。

月刊TOP10　10／1〜10／31　ゲ屋集計

	順位	商品番号	タイトル	ポイント		定価
ビデオベスト10	1位	V−64	ストリートファイターIIダッシュ究極奥技編	266Pts	サ	4800円
	2位	V−65	ソルバルウ	63Pts	ビ	4900円
	3位	V−62	スターブレード	25Pts	ビ	4900円
	4位	V−58	ストリートファイターII場外乱闘編	23Pts	サ	6800円
	5位	V−54	ナイトストライカー	13Pts	キ	7000円
	5位	V−59	麻雀クエスト	13Pts	ポ	3800円
	7位	V−60	出たな!!ツインビー	10Pts	キ	6000円
	7位	V−53	ストリートファイターII	10Pts	サ	5800円
	9位	GV−1	ファイナルファイト	8Pts	−	7800円
	9位	V−61	ゼクセクス	8Pts	キ	6500円
CDベスト10	1位	01191	ゲームミュージックフェスティバル'92	109Pts	サ	2500円
	2位	01193	ナムコゲームサウンドエクスプレス7「F/A」	98Pts	ビ	1500円
	3位	01189	達人王	54Pts	サ	1500円
	4位	01149	ストリートファイターIIイメージアルバム	39Pts	サ	2500円
	4位	01186	ダライアス	39Pts	サ	1500円
	6位	01182	春麗飛翔伝説	33Pts	東芝EMI	3000円
	7位	01192	フィグゼイト	28Pts	サ	1500円
	8位	01190	コナミゲームミュージックコレクションVol.5	17Pts	キ	2800円
	8位	01183	ラッパデリック	17Pts	サ	2500円
	8位	01157	メタルブラック	17Pts	サ	1500円


■ストリートファイターII ダッシュ


■ソルバルウ


■スターブレード

今月の総評

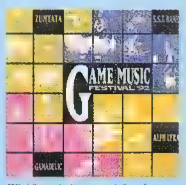
いや〜、冬ですね。じじいには電気毛布が必需品となる季節です（笑）。でも、冬には冬の楽しみがあるのだ。そうSKIーだ！雪がオレを呼んでいるぞヘイヘイ！でも、その前に筋力アップを図らねばなりませんね。ゲレンデ初日に筋肉痛なんてシャレにもなりません。

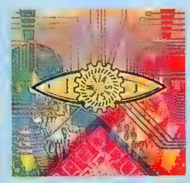
ビデオ編

先月よりちょっとポイントは下がったけど、トップはやはりストIIダッシュ。これでストIIターボのビデオなんかが発売されたら、さらにすごいことになるのかな。2位もやっぱりソルバルウ。でも発売時期を考えると、もっとがんばってほしいです。なんでかな〜？オマケで入ってるCG版ゼビウス、いいんだけどな〜。スタブレが3位にランクアップ。出たツイの復活は健闘ですね。

CD編

思ったとおり！GMフェスタのアルバムが1位に来ました。みんな見に行ったかな？私は都合が付かなくて行けませんでした(涙)。ちくしょ〜。今度は行くぞ〜！2位はいきなりナムコのF／A。ん〜いいです。タイムリーな発売がうれしいですね。ストII関係アルバムがランクダウンしてますが、すぐ次があるんですよね。フィグゼイトは好調。メタブラが復活。そんなこんなで、また来月お会いしましょ〜ね！


■ゲームミュージックフェスティバル'92


■F/A

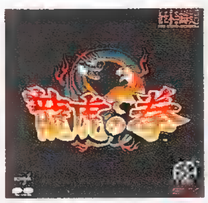

■達人王

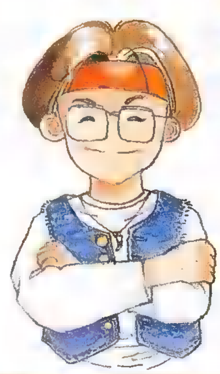
ア＝アルファ　サ＝サイトロン　キ＝キング　ビ＝ビクター　ポ＝ポリスター

好評発売中!!


春麗飛翔伝説
(01182)東芝EMI ●3000円


P.S.グラディウス第2章
(01194)キ●3000円


竜虎の拳
(01195)サ●1500円



by SHO太郎侍 VIDEO & CD インフォメーション

☆CD情報は110〜111頁も見てね。

12月の新作

熱唱!!ストリートファイターII （12月16日発売）

まさに、出るべくして出たようなこの1枚。ストIIキャラ12人のテーマを各界のスーパーアーティスト12人が歌い上げるという、豪華ボーカルアルバムだ。くわしい曲目などは110頁のD-SC BOXを見てね。初回特典は年末らしくオリジナルカレンダーが付く。予約はOKかな？リュウと春麗は、ロングバージョンとカラオケのシングルカットが同時発売。


熱唱!!ストリートファイターII
(01197)サ●3000円


夢へのポジション
(01200)サ●800円


嵐になれ
(01199)サ●800円

CDドラマ第2弾!! ストリートファイターII マッド・リベンジャー （12月2日発売）

7月に発売された「春麗飛翔伝説」の続編。今回は出演キャラも増えて、物語は真相へと迫ってゆくぞ。ガイルといっしょに「ナーッシュII」と叫んでしまったら、もうゲームをやるしか！ベガを倒せなかったら、春麗のセリフを思い出して再挑戦だ。


MAD REVENGER(復讐の戦士)
(01196)東芝EMI●3000円

アンダーカバーコップス （12月16日発売）

全国のローザ・ファンのみなさま、お待たせしました。オリジナル全曲とアレンジ4曲を収録したアルバムが、いよいよ発売！これも特典にイラストカレンダーが付くので買い逃さないように。今月の特別付録もグッドタイミングで「UCC」だし、合わせて楽しめば、楽しさ4倍だ!!


アンダーカバーコップス
(01198)ビ●2500円

コナミオールスターズ1993 （12月24日発売）

クリスマスプレゼント、またはお年玉の定番と化したコナミオールスターズ。今年も、コナミ宣伝部の美人コンビとして知る人ぞ知る、早坂・砂井さんの歌手デビュー!?GMFライブ収録、マダラ2の先行アレンジと盛りだくさん。スナッチャーカレンダーと特製ステッカー付き。


▶録音中の早砂部屋のお2人♡
コナミオールスターズ1993
3枚組(01199)キ●6200円

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	東京	5		98420	金額	
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部				料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※(郵便番号)〔お忘れなく〕 (おなまえ)〔フリガナを必ずおつけください。〕 (おところ)〔フリガナ〕 (お電話)〔 — — 〕				備考	
					受付局日附印	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　(郵　政　省)

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	5	98420
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部		
金額			
払込人住所氏名			
備考		受付局日附印	

㋘屋 瓦版

かわらばん

第23号

編集人　古葉&T.J
ゲ屋瓦版
1992年(平成4年)
12月1日（火）



冬は㋘でぬくぬくお買い物

11月に入って急に冷えてきましたが、ゲ屋は新店長、新バイトが入ったり、ニューアイテムがイレギュラーでボコボコ入ったり（店長も知らされていないグッズが入ることもあるのだ）、東京ガリバーができたりで熱気ムンムン！クーラーもっとがんばってくれいってな感じで今月もいってみましょーか（そういや1カ月後は今年最後のイベントも残ってますねぇ～）。

コナミカルトクイズレポート

第3回のカルトクイズ、今回はコナミでこんな問題が出題されました。君は全部分かるかな？

問1「コナミ」の社名の由来は？　①波のある時代だったから②3人の設立者の名前の頭文字から③資本金が573万円だったから

問2　ロケテストで没ってしまった幻のゲームは？　①ツインビー2②B－JAX③ゼクセクス第2章

問3　次のうち、隠しコマンドのあるゲームは？　①グラディウス②ファイナルラウンド③TMNT

問4　グラディウスⅡの旧バージョンとニューバージョンの違いは？　①オプションが5つまで増える②エクステンドシステムが違う③タイトル画面が違う

オールカプコン発売だぁ!!

この本を記念してカプコンさんが送ってくれたグッズの数々が大好評！こんなものを用意してくれました。

金賞：ストⅡウエストポーチ
銀賞：特製トランプ
銅賞：特製パズル

このほか、天地Ⅱの下敷や㊙ポスターなども！まだ手に入れられるチャンスはあるのでしっかり瓦版はチェックしておこう。

ワールドヒーローズ対戦大会

なぜか女の子に人気のワールドヒーローズ。参加人数も限界の32人で開催。その強豪の中から見事、優勝したのはペンネーム“チャンピオン”鈴木君。確実に出る必殺技をひっさげてフウマで勝利！準優勝はハンゾウ使いの川名洋平クンでした。賞品はアルファさんふとっぱら！でネオジオ2台とワールドヒーローズカセット6本が持っていかれちゃいました。


非常にくやしそうなアルファの方(中央)。

龍虎の拳対戦大会

ワールドヒーローズに負けない盛り上がりを見せた龍虎の拳。土曜日ではいきなり龍虎乱舞が炸裂!!ギャラリー総立ち(最初から立ってるけど)で優勝はリョウ使いの安藤一宏クン、準優勝、東堂使いの宮崎義憲クン。日曜日は新宿のロバートマスター、渡辺洋二クンが優勝、リー使いの菊池祐治クンが準優勝でした。特に宮崎クンの東・堂・ぶ・りはゲ屋を笑いの渦に巻き込んでくれました。

また来ておくれっ!!



12月のイベントっちゃ!!





俺には勝ってみろ！

2日(水)～6日(日)
ストⅡドラマCD発売記念フェア

先着?人のお客様に声優さんのサイン入りポスター&春麗ケロヨンポスターをダブルでプレゼントだ！

6日(日)
ストⅡダッシュチャンピオンシップ再現対戦大会

ダッシュ大会優勝・大刀川君と準優勝のハマー君の決勝再現対戦だ！

2人への挑戦コーナーもあるぞ！

12日(土)・13日(日)
R－TYPEレオゲーム大会

君はもうプレイしたか?両日とも20人まで参加可能だ。受け付けはゲ屋カウンターまで直接どうぞ（先着で締め切り）。

※おわび：諸般の事情により、東京ガリバーには開店できなくなりました。読者のみなさまには深くおわび申し上げます。

19日(土)・20日(日)
アンダーカバーコップスCD発売記念

今月号付録「アンダーカバーコミックス」の古葉美一先生のサイン会&盛沢山のアトラクションのイベントだ！乞御期待!!

23日(水)・24日(木)
ポニーキャニオンストⅡCD発売記念

初回特典のカレンダーに加えてささやかなグッズを用意したのですじゃ。

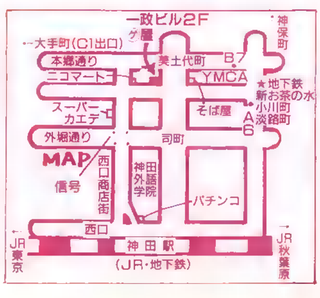
25日(金)～29日(火)
大安売りもってけドロボーセール

グッズを大幅に値下げして今年を締めるのだ。中には半値以下のものも…。

年末コミケにご来場の皆様㋘屋へのご来店をおまちしてまーす♡

12月の基板メニュー

ストⅡダッシュ&アラカルトだ!!



☎03-3293-9325
★通販のお問い合わせは☎03-3293-9326
読者サービス部へ

営業時間
12:00～19:00
月曜定休

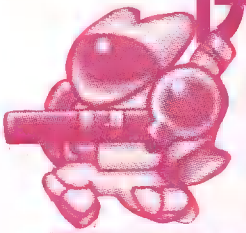
〒101 東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル２Ｆ

※年内は29日（火）まで営業。28日の月曜日も営業しております。年始は1月4日（月）より。よりすぐりの恒例福袋を用意してお待ちしております。

天下一ゲーマーの店
㋘屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

1991オールカプコン　発売記念

カプコンからの開発者コメント集



独走し続け、他の追随を許さないカプコンの歴史を集大成したメモリアル・アルバム「1991オールカプコン」。今回特別に発売記念として、当時をふり返り、開発者に熱い想いを語ってもらった。

Vol.2があるとはかぎらないが
Vol.1



ゲーメスト増刊No.81
AB判
定価1200円（本体1165円）
付録　かきおろしポスター

ソンソン

初めは2人同時プレイのかわいいアクションゲームになるはずだったのですが、なぜかシューティングゲームになってしまいました。しかし結果的には数多く作ったゲームの中でも好きなゲームの一つで、市場に何が受け入れられるかわからなかった状態で企画からグラフィックまでがむしゃらになって作ったゲームで愛着があります。あのころは若かった。（OCAPOM）

ひげ丸

16×16ドットのキャラクターでもここまで出来るという自信作です。

今から思えば4色のキャラクターとか、16×16の主人公とか当時のアーケードボードの性能は、ファミコン並みだったんだなぁ…。

逆を考えれば、今のファミコンのソフトで「ひげ丸」や「モモタルー」ほどキャラクター性のあるゲームは少ないように思います。ウム、まだまだファミコンにも可能性があるな…（ニヤリ）。（PROFESSOR.F）

1942

開発にあたって、感情移入のしやすいシューティングゲームを作るということが第一の目的でした。そこで、第二次世界大戦を舞台にしたものが生まれたのです。

また、このゲームの開発時期から海外にも目を向け始め、プレイヤーを米軍のP－38にしたのもアメリカの市場をにらんでのことです。

（OCAPOM）

エグゼドエグゼス

「ソンソン」に近いコンセプトで制作がスタートしました。つまり2人同時のシューティングゲームで、POWによって敵をフルーツに変えてポイントゲットしてもらおうというものです。

初めは敵の弾を撃ち消すことができたのですが、クラッシュボタンを押せば画面中の敵弾すべてが消えるように変更しました。これが以後のカプコンゲームにたびたび登場する〝メガクラッシュ〟の原型となりました。

（OCAPOM）



魔界村

最初は「魔」モノのゲームを作ろうと考えていました。ただそれをそのまま作っても面白くないし下手をすればスプラッター物になりかねません。どこかコミカルな部分を入れて作ろうと思ったのです。

ですから登場するキャラクターは皆どことなく愛嬌のあるものになっていると思います。そして、そんな部分をタイトルで表現するために「魔界」に「村」をつけたのです。

普通最初にプレイヤーが決まるものですがこのゲームでは敵の一匹が決まりました。魔界を舞台にしたゲームということでプレイヤーより先に、その魔界を代表するものとして、西洋の怪物の中で悪魔的でオーソドックスなものをモチーフとしたレッドアリーマが考え出されたのです。ですからある意味においてレッドアリーマは、陰のプレイヤーといって良いぐらいのものなのです。

（PROFESSOR.F）

闘いの挽歌

入社して最初に作ったのがこのゲームで、とりあえずカベにぶち当たりました。特に、一番苦労したステージのBGMはまだ耳に残っていて、寝ているときにふっと頭の中に流れてきたりします。

キャラで苦労したのは剣王。このキャラを強くするのにすごく力を入れてました。

このゲームの思い出としてもう一つ。キャラROMアップのときバイクで届けに行ったんですが、阪神高速でROMをばらまいてしまったのです。すぐに気づいてバイクを止めたのですが、なにせ交通量の多い高速道路。目の前でROMはずたずたに踏まれ、無残な姿になっていました。今だからこそ笑い話ですが、あの時は心底びびりました。

（EGW）

サイドアーム

自分にとって初めて作ったゲームです。なにぶん右も左もわからない状態で、ほとんどのことを他人の世話になってしまいました。モビちゃんが生まれたのもこのゲームでしたね。もとは企画書を書くのにいちいちモビルスーツを描いていられなかったので、略画として使っていたものだったんですねぇ！。（POO）

トップシークレット

当初、ステージ3に出てくるロボット（チーム内では巨神兵と呼ばれていました）は、最終ステージで腕を振り回しながらレーザーを撃ちまくって登場する予定だったのです。

しかし、それが画面に出たのがROM出しする日の朝5時くらいで、その時点で調整不可能と見切り、削除しました。その動く姿を見たのは数名のスタッフのみで数時間のはかない命でした。実際はこれ以外にも画面にいったん出て、なおかつROMの中にキャラクターが入っているにもかかわらず、日の目を見ていないものがありますが、全部書き出しているとキリがないのでやめておきます。（Y.H）

1943

あの時は毎日朝まで仕事をして、イスをベッドに寝てたなぁ。凄くつらかったけど結果が大ヒットだったので良かったです。メガクラッシュという言葉が生まれたのもこのゲームが最初。「エグゼドエグゼス」のクラッシュ（弾消し）よりスゲー！のでメガクラッシュとなりました。

最近はどこの会社も平然とこの言葉を使っているみたいですね。うれしいことです。

（POO）

虎への道

ボスの声などにサンプリングをほどこしましたが、特に「幽霊坊」というキャラクターの声が良くできており、その声をとった人は今でも「幽



初期の代表作「魔界村」のアーサー。

霊坊の○○サン」と呼ばれています。

他には、オープニングデモの「巻物はもらっていくぞ！」のセリフも確か最初は「子供はさらっていくぞ！」だったような気がします。

（YOSSAN）

大魔界村

「大魔界村」は前作の純粋な2作目といったコンセプトで考えられていました。そして対象がCPS第2弾ということもあって、おのずと期待も高まり同時にプレッシャーもかかってきました。当初グラフィック面での演出としてもっとスプラッター的に表現しようという話も出ましたが、結果は皆さんご存じのような感じに納まりました。

それからこのゲームにはもっと壮大な計画があったのです。その内容は、2ステージ以降はA・Bという2種類のステージを持ち、ステージクリアするごとにどちらかを選択していくというものでした。それで2周目は選択しなかった側のステージを強制的に進んでいき、最終ボスと対決するというものでしたが、期間と容量の問題で予定していたステージをカットしてしまったのです。

しかし、お蔵入りといっておきながら実をいうとB側2ステージ（海のステージ）は、スーパーファミコン版「超魔界村」の2ステージ（前半部分）でひそかに復活させていたのでした。（TOTOYA）

エリア88

プレイヤーの種類で、当初は使える戦闘機の数が9種類あり、パイロットがショップで買い替えるという設定になっていました。原作でも、主人公が機体を買い替えたりしていたので、結構気に入っていたのですが、これもキャラ容量などの問題などでなくなってしまいました。結局、それぞれのパイロットがよく使っていた機体を残し、パイロットと機体を1セットで、3人（3機）の中から選択する現在のような設定になりました。

（SHOCHAN）

アドベンチャークイズ カプコンワールド

企画を書きはじめたころ、ゲームセンターにはクイズゲームはなく、どんな企画にしようか悩みました。当初はクイズに正解するとメダルがもらえる、という企画でしたが作っていくうちに「新しいタイプのクイズゲームを作ってみたい」。この気持ちがどんどん出てきて、そして出来上がったのが現在のノルマ形式のクイズでした。「売れへんのんとちゃうか（大阪弁）」という声もあったのですが、当時まだ若く（!?）強気だった私はまわりが止めるのも聞かずロケテストに踏みきったのです。結果は思っていた数倍のインカムが入って発売も決まり、持病の胃潰■もふっとびました。その後、クイズがゲームのジャンルとして認められ本当に嬉しいです。

開発中はクイズで頭がいっぱいになり、何を見ても問題を作ってしまうクセがついて困りましたが、今では知っていても何の役にもたたない知識で埋めつくされた私の脳みそが愛しいです。アッハッハッハッ……とほほ。（K-N）

ファイナルファイト

ストリートファイターのパートIIを作るぞーと始めたハズだったのですが、なぜか急きょ企画変更ということになりました。あのときストIIを作っていたら一体どんなゲームになっていたのかな…。

そういえばこのゲーム、大容量だと思ってる人がいるけど、ロストワールドの約半分なんですよ。（N-N）

マジックソード

開発当初の「マジックソード」では勇者のつれが2人いました。

また、このゲーム1ステージは短いのですがなんせ50階もあるのですから敵のセットが大変で、1階ごとにセットしては初めからプレイして気に入らないところを直すというパターンを繰り返し結局開発終了の3時間くらい前までいじっていたように思います。

そういえば隠し扉の位置なんかは後々になって聞かれてもわからないのでゲーメストを見て思い出したなんてこともありました。

（KAGEOME）

クイズ殿様の野望

実をいうとタイトルは、学生時代映画製作に携わっていたころに思いついたものなのです。ある日なんとなく「チョンマゲ物でコントを撮ってみたいなあ」と思った時に浮かんだのが「殿様の野望」というコピーでした。結局浮かんだのは、そのコピーだけで具体的なアイディアがまとまらなかったので撮らずじまいに終わりました。

それから数年後、奇しくも私が作っていたのは戦国モノのゲーム。上司に提出したタイトル案にこっそり「クイズ殿様の野望」を入れておいたところ一番インパクトがあるということで決定したのです。

（MESHI）

ストリートファイターII

処理スピード、ハードの制約、容量の問題、といったことはゲーム制作には常につきまといます。だからといって、あれはできないだろうな、これは無理だろうなというふうに企画を進めていくと、どうしてもアイディアが萎縮してしまうのです。

「思いついたことは何でもやってみよう！」。まずやりたいことをすべて書き出してから、完全に実現不可能なものを削除していき、少しでも可能性のあるものは、どのように実現するかという方法を考える。そんなふうに企画を進めていきました（その分後でしわ寄せがきて、自分自身でハマッテしまいましたが）。

この前向きな姿勢で今後もやっていきたいと思います。…そしてまた自分のクビを絞めることになるんだよなぁ…。

（N-N）

キャプテンコマンドー

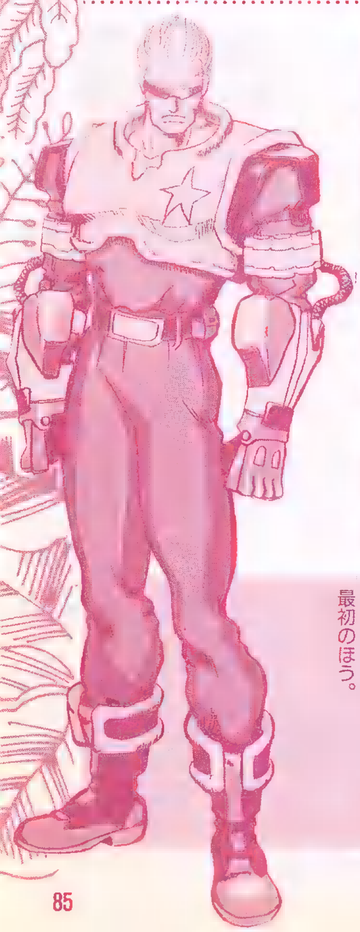
カプコン初の4人同時プレイのゲームを作ることになり何かよい題材はないかと捜しているときに見つけたのが、「キャプテンコマンドー」でした。さてこの「キャプテンコマンドー」ですが、元はカプコンUSAのイメージキャラクターのようなものだったのです。しかしUSAのそれは現代の宇宙飛行士のような人物でとてもハードなアクションには耐えられそうにという理由でいまのような宇宙最強（!?）のキャラクターが出来上がりました。

ストーリーのほうもUSAにはそれらしいものがなく舞台設定とあわせてオリジナルのものを作り、さらにジェネティ・翔・フーバーといった新しいキャラクターも加わりました。というようなわけで、USAのものを使ったのは、「キャプテンコマンドー」というタイトルだけになってしまいました。（OHNO）

編集部内製作秘話

非常にたいへんな混乱を乗り越えて完成したオープンカプコン。特に146～7ページの隠れキャラ、じつに200点の写真撮影には、新人3人（ダラス・ぴぐ・F-GLD）の協力もあったからできたワケで、彼らがいなかったらどうなってたやら。とはいえ新人の悲しい宿命、慣れない仕事にミスはつきもの。全撮影終了後、徹夜明けの最後の力をふりしぼり現象に出そうとカメラをあけるとガァ～ン！ フィルムが入ってない。えんえん24時間撮影し続けていたものは、ムナしくフィルムに映像を残すことなくカラ撮りされていたのでした。

話は変わって、とあるページのとある部分。全体の流れから誤解されやすい部分を削除しました。もともとの文章には「ひどいときには100人の」という言葉が入っていたのです。ヒントは、1色の最初のほう。



通販で本を買う人へ☆

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用62円切手、手紙、宛名カード（シール）を同封することを条件とします。

●このコーナーでは、通販初心者用の宛名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に62円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし差出人の（つまり君の）住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

DOHJIN コーナー

担当：APAPA

さて、今月は、繰り越し含めて約10倍の倍率……。

最近はコーナーへの意見とかじゃない、単なる手紙を同封してくれる人が、ちょっといるんだ。もちろん大歓迎。

それはともかく、冬コミだ。ご招待のお手紙、待ってるよ～。お早くね。え？　用はないって？……しくしく。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。ないと掲載誌の選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁。

②発行者（団体）名と連絡先。

③送料込みでの通販の値段および送金方法。

④何月号に掲載を希望するか。（例「○月号～△月号の範囲」）

⑤通販はいつまで行うか。（例「売り切れまで」）

⑥そのほか、本のセールスポイントなどの簡単なメッセージも書いてください。

☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。12月19日までに届いたものは3月号に掲載します。ので、載らなかったものは没だと思ってください。また、○月号まで掲載可、との指定も可能です。表に書いてね。

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡のために、住所、氏名、年齢、性別、電話番号を（掲載はしないけど）必ず書くよーに。ないと没る確率高いぞ。

同人誌紹介

（値段は送料込みです）

METAL JUSTICE



黒騎士中隊発行、B5判30頁オフ、表紙3色。

「リュウとケンの中学生時代の話一本の個人誌です」

出演は隆・拳・春麗。絵は粗めだが、納得できる設定で、漫画としてしっかり読める。

ゲーメストで見た、と書き添え、500円の無記名小為替で。

（〒112　東京都文京区千石2-6-8-401　糟谷かおる）

闘うのが一番！

いちころ本舗発行、B5判60頁オフ。

「ストIIキャラへの思い入れが爆発している本です」

2頁ギャグ8本と、クリスVS春麗マンガ32頁など。



ギャグもなかなかオリジナルで、アクションにも見応えがある。絵も十分うまい。

400円の無記名小為替＋250円分切手にて。

（〒814-01　福岡県福岡市城南区西片江2-34-22　コーポアルパイン103号室　森崎幸春）

TWELVE!!



空想開発センター発行、B6判20頁コピー、表紙特殊紙。

「ストIIキャラ12人のイラスト&4コマ＋謎のおまけ1頁の本です。先着30人に出たツイビンセンが付きます」

4コマに新味はないが、そつなくまとまっている。表紙が気に入ったら、買ってみて損はないでしょう。

100円の無記名小為替＋120円切手にて。通販期間は2月いっぱいまで。

（〒196　東京都昭島市松原町4-5-11サニーハイツ202号　近藤孝二）

我愛隆

You win!発行、A5判92頁オフ、表紙カラー。

「ゲスト7名を迎えた92ページ丸々ストIIの豪華本です」

ギャグ系のショートマンガ誌。隆♡春麗寄り。執筆陣の個性がよく出ていて、頁数分のコクはある。



千円の無記名小為替で。

（〒260　千葉県千葉市中央区花輪町38-29　浜野美帆）

GIG



米屋総本店発行、A5判44頁オフ、表紙カラー。

「描き手は女性オンリーですが、がんばったのでよろしく」

キャプ・コマのショートギャグ集で、深みはないが、つまみぐい感覚でなら良し。

600円の無記名小為替＋10円切手にて。

（〒470-02　愛知県西加茂郡三好町大字福田字中屋敷69高羽美代子GM）

ラディッシュランドへようこそ！



くずもち屋発行、B5判18頁コピー。

ありがちそうで、実は少ないプリルラ本。かわいいのとギャグとほのぼので、薄いながら、バラエティさ、読みでともにある。ファンは買い。

300円の無記名小為替＋62円切手にて。通販期間は今年いっぱいまで。

（〒192　東京都八王子市北野町165　工藤研二）

イースクウェアより愛をこめて



AZ発行、B5判22頁コピー、表紙色上質紙。

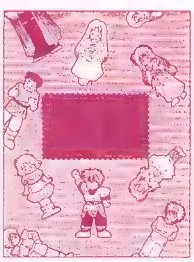
「めずらしい（？）ゼクセクスの本です」

既にオリジナルキャラと化している、クラウス&イレーネ姫の4コマ本。

200円の無記名小為替＋175円切手にて。

（〒501-31　岐阜県岐阜市大洞桜台6-15　岩田桂子）

イースだョ！全員集合



Social-Zone発行、A5判44頁オフ、表紙3色。

「隅から隅までコメディの本です。1冊いかがですかー？」

かわいい絵柄で、着実にボケてツッコむキャラたち。なかなかに読まされる一冊。

500円の無記名小為替＋25円切手にて。

（〒134　東京都江戸川区東葛西8-1-8-302　入口方　九条紫）

グレイランサー・メガドライブ



VICTORY EAGLE発行、B5判166頁オフ、表紙カラー。

「開発陣の協力を得た㊙設定資料集。アンケート返送の方全員に特製便箋プレゼント！　MDユーザーでなくてもOK」

内容は、キャラ、メカ設定資料、設定途中資料その他。設定資料をただ並べるのではなく、読める本に作ってある。

1400円を郵便振替で「東京5-60831『VIEGLE』」へ

（〒143　東京都大田区南馬込4-11-3-102　あいざわひろし方「グレイランサー・MD」係）

ドラゴンクエスト外伝



吉崎観音発行、A5判52頁オフ、色紙2色。

「この時期、IIIをやりなおした方々に……」

DQIIIの後の話と前の話。DQ世界でのお話を読みたいな、っていう人はどうぞ。

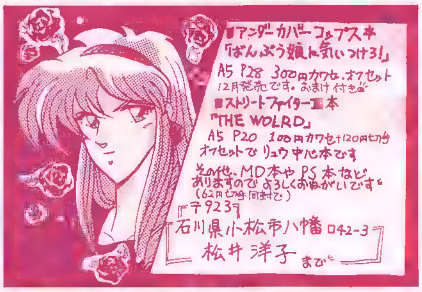
400円の無記名小為替＋210円切手にて。

（〒181　東京都三鷹市下連雀4-9-28　やよい荘207号室　吉崎観音）

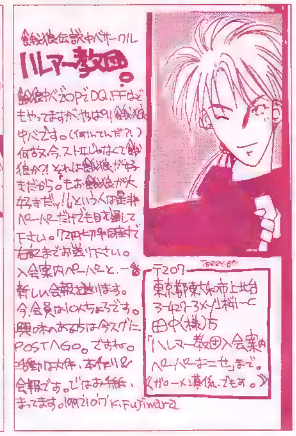
伝言板

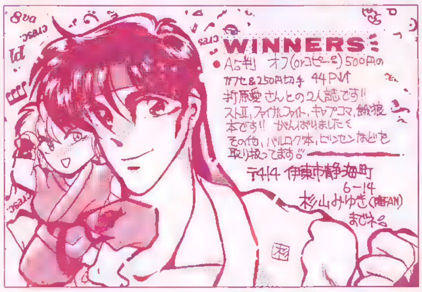
掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故なども考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。同人誌、ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告の葉書については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。また、葉書の端は印刷にでないので、端5ミリ以内に住所などが書いてある場合や、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

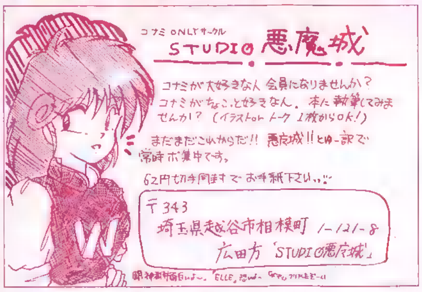


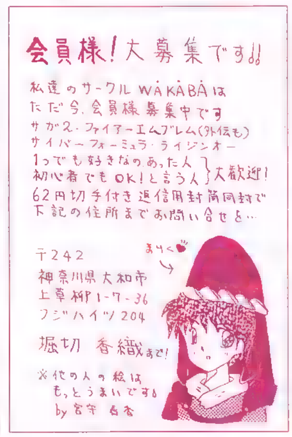


















Soft Land

SHUWA Corporation

ゲーム基板販売

★

新作からオールドゲームまで4,000枚の基板の在庫があります。TELにてご問い合わせください。
(消費税は別にかかります)
※商品・代金 引き換えシステム有り。PM3:00までにTELいただければ翌日にお届けします。

[KONAMI]
- M.I.A. ¥ 38,000
- Mr.五右衛門 ¥ 10,000
- XEXEX ¥ 35,000
- にゃんにゃんパニック ¥ 18,000
- エイリアンズ ¥ 45,000
- クォース ¥ 10,000
- クライムファイターズ ¥ 33,000
- クレイジーコップ ¥ 10,000
- グラディウスⅡ ¥ 40,000
- グラディウスⅢ ¥ 30,000
- サンダークロス ¥ 40,000
- サンダークロスⅡ ¥ 39,000
- シティボンバー ¥ 15,000
- トライゴン ¥ 45,000
- ハードパンチャー ¥ 38,000
- パロディウスだ! ¥ 35,000
- ライフフォース ¥ 30,000
- リングの王者 ¥ 12,000
- ローラーゲームズ ¥ 15,000
- サラマンダ ¥ 30,000
- 出たな!ツインビー ¥ 34,000
- パンクショット ¥ 13,000

[NAMCO]
- エアバスター ¥ 25,000
- スプラッターハウス ¥ 38,000
- デンジャラスシード ¥ 29,000
- マーベルランド ¥115,000
- ローリングサンダー2 ¥112,000
- ランパート ¥ 20,000
- ワールドスタジアム ¥ 25,000

[CAPCOM]
- F1ドリーム ¥ 10,000
- ウィロー ¥129,000
- エリア88 ¥123,000
- ザ・キングオブドラゴン ¥100,000
- ストリートファイターⅡ ¥138,000
- ストリートファイターⅡダッシュ ¥238,000
- チキチキボーイズ ¥110,000
- ナイツオブザラウンド ¥138,000
- ファイナルファイト ¥ 90,000
- 戦場の狼 ¥ 8,000
- 大魔界村 ¥100,000

[TAITO]
- くにお君 ¥ 10,000
- 火激 ¥ 8,000
- 達人 ¥ 25,000
- ダブルドラゴンⅡ ¥ 20,000
- ダブルドラゴンⅢ ¥ 18,000
- チャンピオンレスラー ¥ 15,000
- ドンドコドン ¥ 67,000
- フリップル ¥ 49,000
- ヘビーユニット ¥ 10,000
- ヘルファイヤー ¥ 9,000
- ラスタンサーガ2 ¥ 29,000
- 究極タイガー ¥ 15,000
- 西遊降魔録 ¥ 8,000
- 中華大仙 ¥ 8,000
- 飛翔鮫 ¥ 9,000
- あしたのジョー ¥ 9,000
- 達人王 ¥ 85,000
- ガンフロンティア ¥ 87,000
- メタルブラック ¥ 92,000
- ルナーク ¥ 68,000
- ミズバク大冒険 ¥ 64,000
- ああ栄光の甲子園 ¥ 64,000

[SEGA]
- WRESTLE WAR ¥ 17,000
- クラックダウン ¥ 39,000
- ゴールデンアックス ¥ 44,000
- シャドーダンサー ¥ 44,000
- ファンタジーゾーン ¥ 18,000
- 獣王記 ¥ 18,000
- エイリアンストーム ¥ 39,000
- アラビアンファイト ¥ 95,000
- サンダーフォースAC ¥ 15,000
- M.V.P. ¥ 18,000
- 琉球 ¥ 18,000
- スパイダーマン ¥ 95,000
- フラッシュポイント ¥ 18,500

[DATAEAST]
- キャプテンアメリカ ¥ 53,000
- ファイティングファンタジー ¥ 32,000
- ワンダープラネット ¥ 8,800
- デスブレイド ¥ 45,000
- ウルフファング ¥ 37,000
- エドワードランディ ¥ 40,000
- ダークシールⅡ ¥ 35,000
- サンダーゾーン ¥ 37,000

[SNK]
- ASO ¥ 8,000
- S.A.R. ¥ 14,000
- ストリートスマート ¥ 28,000
- 原始島 ¥ 24,000
- 航空騎兵物語 ¥ 8,000
- 脱獄 ¥ 10,000

[IREM]
- Xマルチプライ ¥ 20,000
- イメージファイト ¥ 20,000
- トンマ ¥ 28,000
- ドラゴンブリード ¥ 20,000
- 迷宮島 ¥ 5,000
- クロスブレイズ ¥ 42,000
- サンダーブラスター ¥ 43,000
- ギャロップ ¥ 27,000
- ガンホーキ ¥ 62,400

[UPL&その他]
- オメガファイター ¥ 15,000
- タスクフォースハリアー ¥ 27,000
- セルフィーナ ¥ 18,000
- ウルトラマン ¥ 9,800
- スーパーバレーボール ¥ 15,000
- 雷牙 ¥ 25,000
- ハチャメチャファイター ¥ 38,000
- 鮫!鮫!鮫! ¥ 38,000
- サンダードラゴン ¥ 37,000
- パイプドリーム ¥ 9,800
- アタックス ¥ 15,000
- サンダードラゴン ¥ 37,000
- シュトラール ¥ 45,000

[麻雀]
- ギャルの告白 ¥ 8,000
- テレフォン麻雀 ¥ 5,000
- ビタミンC ¥ 9,000
- 花のもも子組 ¥ 10,000
- 個人教授 ¥ 9,000
- 麻雀ファンクラブ ¥ 8,000
- 麻雀夏物語 ¥ 10,000
- 麻雀学園Ⅰ ¥ 8,000
- 麻雀殺人事件 ¥ 7,000

※当社で取り扱っているPCBは全てオリジナルです。

スーパーディスカウント商品(新品)
- ゴークス ¥ 29,800
- ダイナミックカントリークラブ ¥ 39,800
- マジカルクリスタル ¥ 39,800

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

究極のコントロールボックス 遂に登場!!

"VEGA-9000DX"



ストリートファイターⅡに対応。
(カプコンオリジナルストⅡ専用パネル使用)
S端子TVに対応。
ステレオ基板内蔵。
連射ON/OFF SW12コ付き。
連射スピードが目で判るLED付。
電源セルフチェック機能付き。
より鮮明になったフルカラーコンバーター使用。
その他SVG-8の機能も内蔵。

¥53,000

※写真はストリートファイターⅡ ダッシュ専用パネルタイプです。

別売ジョイスティックケーブル

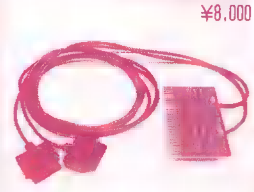
PCエンジン用	¥3,500
メガドライブ用	¥3,500
ファミコン用	¥3,500
パソコン用	¥2,500

別売品

RGBケーブル (15PIN21PIN)	¥3,500
S端子ケーブル	¥2,500

新製品

スーパーファミコン用ケーブル
(VEGA9000DX用)
¥8,000

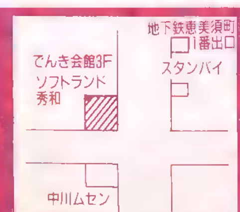


ゲーム基板 販売・輸出

ソフトランド秀和

営業時間 10:00〜19:00 TEL 06-649-7177

〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9(でんき会館3F)



ソフマップなら満足できる!!

あらゆる基板を高額買取
個人ユーザーから業者の方まで
ソフマップ買取センターは
あなたのご要望にお答えします!!

基板取扱スタート!!
一番高く買取るソフマップで、
一番得するのはあなたです。



CAPCOM DATAEAST IREM JARECO KONAMI NAMCO SEGA TAITO etc…

メーカー名	商品名	買取金額	メーカー名	商品名	買取金額	メーカー名	商品名	買取金額
IREM	R-TYPE	¥5,000	CAPCOM	ストリートファイター2'(国内)	¥158,000	NAMCO	フェリオス	¥65,000
KONAMI	悪魔城ドラキュラ	¥32,000	NAMCO	スプラッターハウス	¥20,000	NAMCO	フォゾン	¥25,000
DATAEAST	ウルフファング	¥22,000	NAMCO	ゼビウス	¥10,000	JALECO	ぶたさん	¥18,000
SEGA	カルテット	¥18,000	DATAEAST	ダークシール2	¥22,000	TAITO	プリルラ(サブ)	¥11,000
CAPCOM	ガンスモーク	¥12,000	TAITO	ダライアス2(2画)	¥18,000	NAMCO	ボスコニオン	¥18,000
TAITO	ガンフロンティア	¥4,000	CAPCOM	大魔界村	¥42,000	NAMCO	ホッピングマッピー	¥40,000
DATAEAST	空牙	¥27,000	CAPCOM	闘いの挽歌	¥10,000	NAMCO	未来忍者	¥65,000
KONAMI	恋のホットロック	¥22,000	NAMCO	ドラゴンバスター	¥15,000	NAMCO	リブルラブル	¥35,000
SNK	サイコソルジャー	¥10,000	NAMCO	ドルアーガの塔	¥28,000	TAITO	レイメイズ	¥17,000
NAMCO	スカイキッド	¥18,000	東亜プラン	フィグゼイト	¥35,000	NAMCO	ワルキューレの伝説	¥120,000

正社員募集中

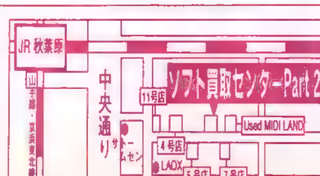
職種/1:販売、買取スタッフ
:2:店長候補
資格/学歴不問、
年齢18才～28才
休日/完全週休2日制、
夏期・冬期休暇
勤務地/東京(秋葉原)
福利厚生/各種社会保険、
従業員特殊制度

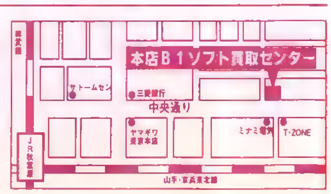
■アルバイトも
同時募集
職種/販売 買取スタッフ
資格/18才～25才
給与/時間給 900円 以上
お問合せは
03-3251-3000
(担当人事部)

ソフマップ® ソフト買取センター

4号店〈アミューズメント館〉 TEL.03-3253-9590 ソフト買取センターPart II TEL.03-3253-0827 ハード買取センター TEL.03-3253-0828

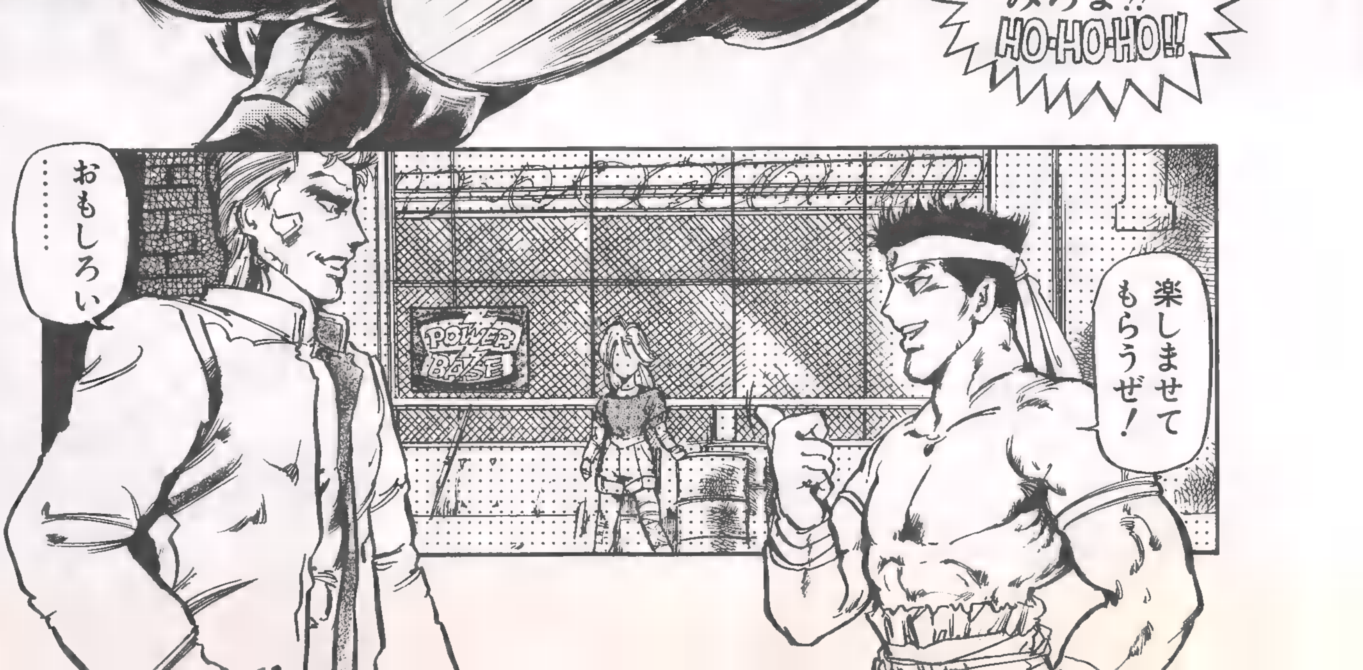
営業時間 年中無休 平日AM11:00～PM8:00 日祝日AM10:00～PM7:00







★速報!!ネオジオ「餓狼伝説2」近日登場!くわしくは11頁を。



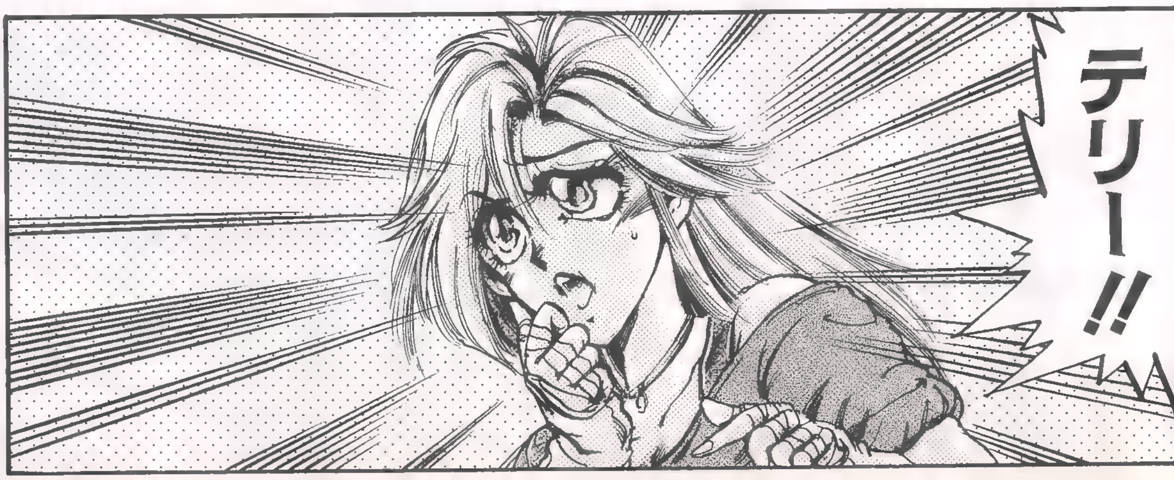


■前号まで■サウスタウンの謎に迫るテリーとアンディ。彼らに死んだはずの悪のキング、ギースが迫る！


そのために帰って来たんだぜ!!
BURN KNUCKLE!!


ならば お相手 いたしま しょう
ルールは コンテストです か？ それとも…
決まってるだろ 俺たちの ルールは…
STREET FIGHITING!!
テリー坊主 よくおぼえて おきな 俺には
バーン・ナックルは 利かねえ〜〜 ってな!!


RAIDEN
これで決まりだー!!


テリー!!


これは
あいさつ
がわりだ!!
SLASH KICK!!
WHOOSH!!



■テリー・ボガード■
喧嘩殺法とマーシャルアーツの達人。この物語の主人公。



■メディア■
サウスタウンで暮らす、話の鍵を握っている少女。17歳。

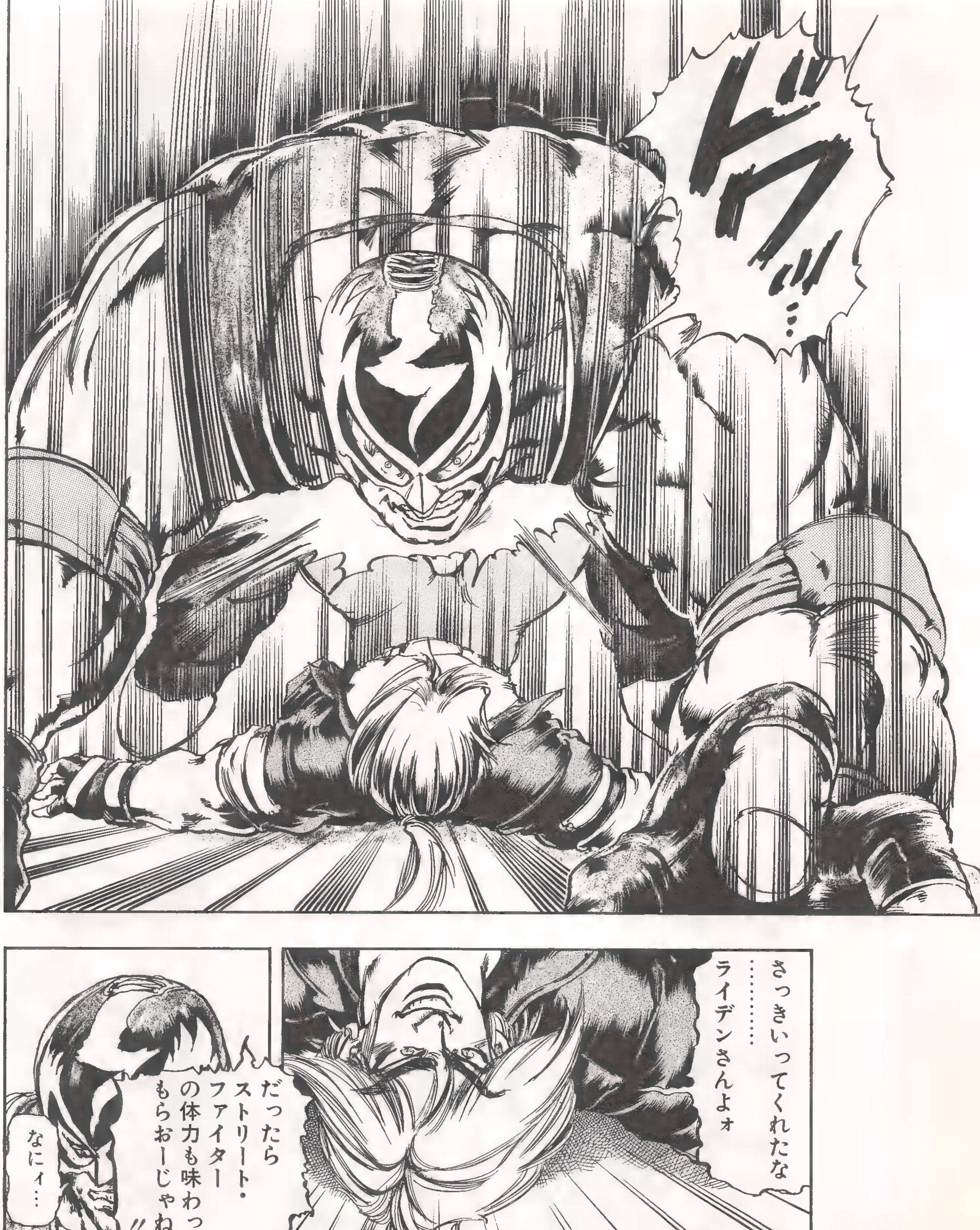


■ジョウ・ヒガシ■
ムエタイのチャンピオンで、日本人。とっても強いぞ!!



■仮面の男・ギース■
前回の大会で、テリーに敗れ死んだと思われていたが……。




ドン…
さっきいってくれたな……ライデンさんよォ
だったらストリート・ファイターの体力も味わってもらおーじゃねーか
なにィ…!!


THOY!
テリー!
いくぞ——っ!!
うおおおおおお
——っ!!


くらえ必殺
テリー・ラリアット!!
メカニカルボディだかなんだかしらんが
これを喰らえばカッコウもつけられないぜ!
TIGER KICK!!


これはオマケだ!!
SHWOKK!



餓狼伝説のアニメ放映決定⬇12月23日、フジTV系で午前10時30分より(関西テレビは、12月30日、午前10時より。宮城では10月26日午後1時30分よりとなっています。一部地域で放送時刻が異なります)絶対見よう!!


HYPER
BURN·KUCKLE


RWHOOMM!
な…なにい…
HAA!!
YEHAAR!!


WOLF
WOLF
D-TON...
テリー
やったね!
OKEY!!
CAMPS
TERRY



餓狼伝説のアニメ放映決定⬇タイトルは「バトルファイターズ餓狼伝説」。キャラクター・デザインは大張正己さんだ。12頁にカラーイラストがあるぞお。

■おたより■東丈がいきなりパンツ一丁で登場した。今までどこにいたんだぁ？（でもトートツなのスキ）

長野県　キラアク星人さん

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社
君こそGAMEST行

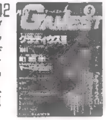
(ふりがな) お名前	年齢 (　　)歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　　)	

キリトリ線

No.38 ダライアスII

No.39 AMショー

No.40 クォース

No.42 グラディウスIII

No.44 AOUショー

No.46 コナミ特集

No.47 パロディウスだ!

No.48 パロディウスだ!

No.49 東亜プラン

No.50 大感謝記念

No.51 マジックソード

No.52 AMショー

No.53 もしものゲーム

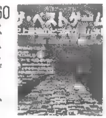
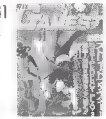
No.54 ゲーメスト大賞

No.55 ドラゴンセイバー

No.56 SNK新時代

No.57 AOUショー

No.59 ストII

No.60 ベストゲーム

No.61 ストII

No.64 ストII増刊

No.65 ゼクセクス

No.66 AMショー

No.67 シューティング

No.69 究極格闘野郎

No.75 ストIIダッシュ

No.76 ストIIダッシュ

No.77 ダッシュ増刊

No.78 ストIIダッシュ

No.79 アイランド

No.80 ストIIダッシュ

No.81 オールカプコン

No.82 龍虎の拳


キリトリ線

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

No.38 No.39 No.40 No.42 No.44 No.46 No.47 No.48 No.49 No.50 No.51 No.52 No.53
No.54 No.55 No.56 No.57 No.59 No.60 No.61 No.64 No.65 No.66 No.67 No.69 No.75
No.76 No.77 No.78 No.79 No.80 No.81 No.82

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌03659

キリトリ線

ゲーメスト バックナンバーを お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.38('89 11月号)
No.39('89 12月号)
No.40('90 1月号)
No.42('90 3月号)
No.44('90 5月号)
No.46('90 6月号)
No.47('90 7月号)
No.48('90 8月号)
No.49('90 9月号)
No.50('90 10月号)
No.51('90 11月号)
No.52('90 12月号)
No.53('91 1月号)
No.54('91 2月号)
No.55('91 3月号)
No.56('91 4月号)
No.57('91 5月号)
No.59('91 7月号)
ザ・ベストゲーム
No.61('91 8月号)
No.64(ストII増刊)
No.65('91 11月号)
No.66('91 12月号)
No.67('92 1月号)
No.68('92 2月号)
No.69('92 3月号)
No.75('92 8月号)
No.76('92 9月号)
No.77(ダッシュ増刊)
No.78('92 10月号)
No.79(アイランド)
No.80('92 11月号)
No.81(オールカプコン)
No.82('92 12月号)

(上記以外のNo.は品切れです)

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社

☎03-3293-9321

キリトリ線

12月20日締め切り12月21日消印有効

君こそゲーメスト ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備　考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	
スコアネーム			
点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証します。

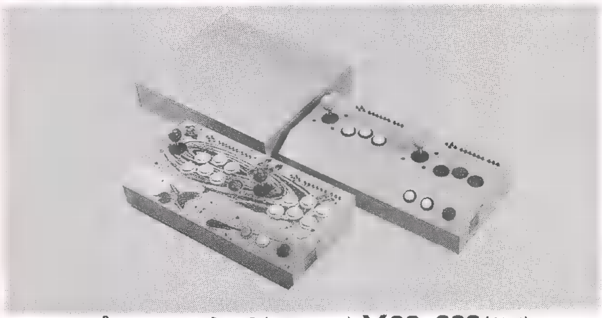
店長	㊞

みんなで遊びにおいでよ！東京ボックス秋葉原店

新装オープン！

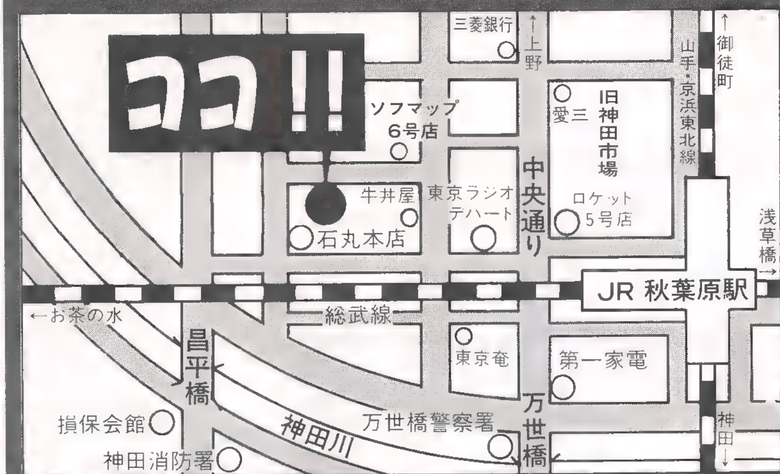
新登場

究極のコントロールボックス

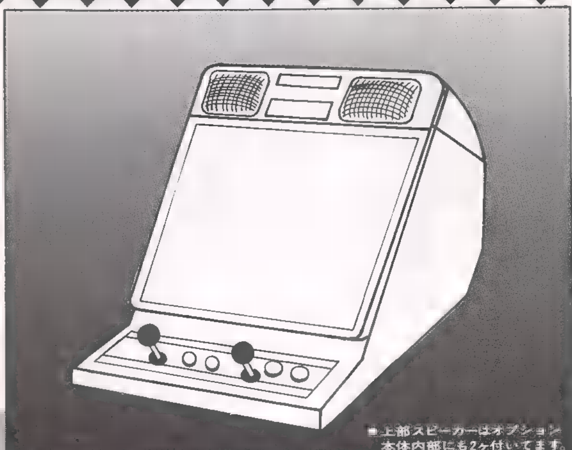


プラネット20(3つボタン) ¥38,000(税別)
プラネット21(6つボタン) ¥40,000(税別)
チューナー…¥7,000円(税別)
200台限定 中古基板用BOX(サービス)
付属品専用ハーネス¥2,000(別売、税別)

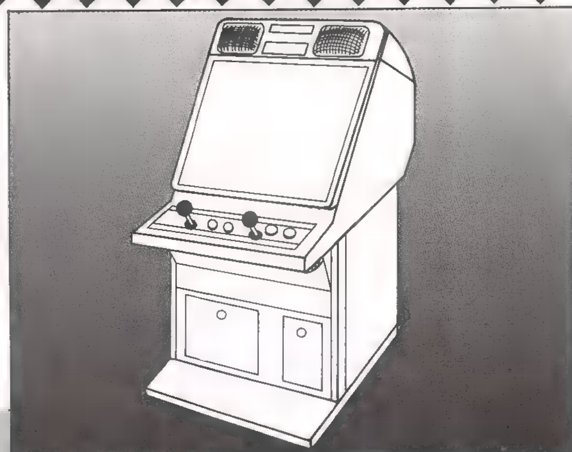
〒101 東京都千代田区外神田1-9-5 長嶋アルファービル



中古基板あります。南行徳店12月オープン予定！



特徴
●3点組み立て
アイボリー



一般用コントロールボックス付25インチモニター(NANAO製) ¥135,000(税別)

コインシューターなし(完成品)……………… ¥160,000(税別)
(コインシューター付もあります。)

TBOX
株式会社 東京ボックス
ショールーム ㈱東京ボックス 秋葉原店
〒101 東京都千代田区外神田1-9-5 長嶋アルファービル
本社 〒272-01 千葉県市川市欠真間1-10-48
TEL.0473-57-0757 FAX.0473-58-2419
(ケース製造：東京シャシ㈱ 配線器具製造事業登録No.東第5778号)

振込先
1.千葉銀行 行徳支店 当座No.603047
2.大和銀行 行徳支店 当座No.6134571
3.郵便局 東京6-546868
振込先：㈱東京ボックス
※ヤマト代引システムもあります。

ストII(ヴォーカルバージョン)

戸田誠司(FAIR CHILD)プロデュース 熱唱!! ストリートファイターII

CAPCOM



戸田誠司プロフィール

フェアチャイルドのメンバーで、コンポーザー兼ベース担当。彼の曲にヴォーカルのYOUの詞が重なると独特のポップ・ミュージックの空間が現れる。YOUも出演中のTVダウンタウンのごっつええ感じのオープニング「きらいだよ」が12月2日にシングル化。12月16日にはパワステでのライブを予定。

ストIIキャラの主題歌が誕生

ゲームを含むコンピュータの世界に造詣も深い戸田誠司がストIIを料理する12キャラのテーマソング

—ヴォーカルの人選からプロデュースされたのですか?

戸田誠司 そうですね。僕とスタッフ何人かで、すべて決めていきましたね。

—では、ゲームをごらんになってイメージのあった人を選ばれたのですね。

戸田 うん、それは、もう当然ですよ。電撃(ネットワーク)がブランカというギャグぽっいニュアンスのものもあるけど。実際ゲームミュージックを聴いたこともない人が聴いて「あっいい曲だ」とかいうのも大切だけど、「ストIIのファンがこのアルバムを好きになる」というのが基本だったの。ガイル使っている子供が聴いて「僕のガイルにこんないい主題歌があった」という作品にしたいという気持ちが、すごいあった。

例えば、ザンギマスターとか好きでやってる人って、自分のザンギのことボロクソいったりするじゃないですか。

—そうですよね。負けてもいいという。

戸田 そうそう「回せりゃ俺は、いいんだよ。別に回れば俺の勝ちなんだ」みたいな。

そういうのとか、すごく好きで、ストIIとかやってたからわかるし。

—最後まで決まらなかったキャラとかあるんですか?

戸田 うーんとね、ダルシム。これはね、僕が勝手にね、個人的な我がままで歌いましたけどね。ダルシムが好きで、特に曲が好きだったから。

—ダルシムを使うんですか?

戸田 ダルシムか春麗です。ダルシムはね、強いんだけど勝ちかたが、はめ技関係だから自分でやっててつまんなくなっちゃって。

—曲作りはどんな風な?

戸田 曲はもうゲームに入っているものをベースに編集からなにからシーケンサーから全部マック(マッキントッシュ)で作りました。生のドラムとかギターは別だけども。

今回はね、ストIIの音楽があって、イメージアルバムでもないし別テイクでもない。だから音楽のデータをもらった時に逆になるべくそのデータを出したいと思った。で、本当はこういう風にしたかったんだろうけれど、ゲームの音源を使う関係上こういう風になったんだろうなっていうのは、やっぱり聴いてればわかるから。そういうのは、全然変えて、音色も全部変えたけど、それ以外は、ゲームの中で鳴ってるフレーズが実は多いんです。

あとは、元はインストのメロディですから、これをどうやって歌えばいいのかって、それが一番時間かかったかな。このメロディ歌えないとか、メロディが少なすぎるぞとか。巻上くんのメロディが1つしかなくて、どうしよう、どうやってこれで3分もたせようとかね。でも、巻上くんパワーだと全然もったーとか、ありましたね。

—作詞のほうは?

戸田 ゲームのライターの人達でチームを作って作詞してもらいました。ストII知らない作詞家の人だとどうしてもキャラが離れすぎちゃうのが怖かったからね。

例えば好きなやつだと、キャラクターの背景を知ってるじゃないですか。だから、春麗好きな人は、実はお父さん探して旅してるんだとかさ。主題歌だとそういうの出てこないといけないし。今までのは、聴いてると、なんか、はまりすぎてマニアにしかわからなかったりさ。知らない人が作ったんじゃないのこれ、なんか納得いかないぞ、みたいなさ。そういうマニアな気持ちは大切にしたいですね。

—CDのラストは、沈黙の墓標でベガなんですが、最初から歌詞はなかったんですか?

戸田 いや最初は歌詞作ろうかと思ったんですけどね。ストロング金剛さんには、歌詞はいらないってのはあったし、ベガが何を歌うんだろうと迷ったのこれは。ベガは寡黙に違いない、ということでなくしたんですよ。

—ゲーム音楽とはどんなものだと考えていますか?

戸田 そうマリオの音楽とか好きなんだけど、ゲームは映画と同じで全部が1つになって完成するものでしょ。だから、ミュージックじゃなくてサウンドに近いのかもしれない。ゲームしててヴォリュームを大きくしてもじゃまにならない。そういうのがベストじゃないですか。

曲目/参加アーティストーストIIキャラ

1. 夢へのポジション(Spinning Long Version)/宮前真樹(CoCo)ー春麗
2. 紅のケン~Burning Blood~/影山ヒロノブーKEN
3. ブランカが街にやって来た!!/電撃ネットワークーブランカ
4. 張り手一発　日本の心/ウガンダーE.本田
5. ロンリーウルフ/岩佐友晴(RABBIT)ーガイル
6. 遙かなるインディア/戸田誠司(FAIR CHILD)ーダルシム
   ゲスト/小山田圭吾(元フリッパーズギター)
7. 恐怖!バキューム男!!/島木譲二ーザンギエフ
   ゲスト/YOU(FAIR CHILD)
8. 嵐になれ(竜巻Intoro Version)/山本淳一(光GENJI)ーリュウ
9. Bison's Dream/ハイタイド・ハリスーバイソン
10. 仮面のナルシスト/ETHICAーバルログ
11. タイガー伝説/巻上公一ーサガット
12. 沈黙の墓標/ストロング金剛ーベガ

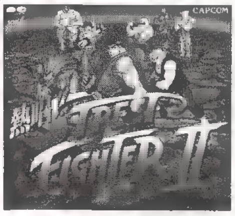
熱唱!ストリートファイターII



12月16日発売
3000円(税別)
初回特典:'93年版ストII オリジナルカレンダー



熱唱!!ストリートファイターII
CAPCOM 戸田誠司



1992年12月16日発売
ポニーキャニオン／サイトロン
CD:PCCB-00103
￥3000(税込み)

曲目／参加アーティスト
嵐になれ／山本淳一(RYU)　紅のケン～Burning Blood／影山ヒロノブ(KEN)　夢へのポジション／宮前真樹(春麗)　遥かなインディア／戸田誠司　ゲスト 小山田圭吾(ダルシム)　ブランカが街にやって来た!!／電撃ネットワーク(ブランカ)　張り手一発 日本の心／ウガンダ(E.本田)　恐怖！バキューム男／島木譲二(ザンギエフ)　ロンリーウルフ／岩佐友晴(ガイル)　Bison's Dream／ハイタイドハリス(バイソン)　仮面のナルシスト／ETHICA(バルログ)　タイガー伝説／巻上公一(サガット)　沈黙の墓標／ストロング金剛(ベガ)

今月のストIIの2枚めはボーカルアルバムです。これはちょっとスゴイです。何がスゴイかっつ～と、参加アーティストの顔ぶれがスゴイんですヨ。

上の曲目リストを見てください。フェアチャイルドの戸田誠司氏のプロデュースに始まり、実に様々な人達が参加して作られているんですよ。このアルバムは、なんかスゴイ、とゆ～よりはコワイですヨ。参加アーティストの出身畑を考えるとねえ（笑）。

聴きどころは、好みもあると思いますが、ベガ、バイソ

ストリートファイターII
MAD REVENGER(復讐の戦士)



1992年12月2日発売
東芝EMI
CD:TOCT-6802
￥3000(税込み)

キャスト：春麗／冬馬由美　隆／島田敏　烈／青野武　ケン／関俊彦　サガット／大塚明夫　ガイル／若本規夫　ベガ／銀河万丈　バイソン／郷里大輔　ナッシュ／中村大樹

ACT1 格闘王サガット　ACT2 地獄　ガイルのテーマ　サガットのテーマ　ACT3 破戒僧 烈　ACT4リトルトーキョー　ケンのテーマ　バイソンのテーマ　ACT5 復讐鬼走る！　オマケ！春麗のディスクジョッキー!!

いや～、今回のドラマCD、しょっぱなからシリアスですねえ。なんか刑事ドラマを聴いてるような気分になってしまいましたよ。麻薬中毒になっちゃう人はいるわ、春麗は〇〇〇だし…。気になる人はCD買うんだよ。へへへ。

前作より登場人物も多いし、ちゃんとギャグもはいってて、なかなか楽しめます。

さらに、ストIIBGMのアレンジバージョンも収録されているので、かなりおいしいアルバムです！

ストIIファンならずとも買うしか！



今月は、けっこうDISC BOXあてのお便りをいただきました。石塚ハジメ君、からんせ㊒君、南及水瓶さん、YAS君、どうもありがとう。

できれば紹介したいんだけど、なにぶんスペースがないんだよね～。誌上紹介はちょっと見送りです。でも、送ってくれたお便りには、一応ぜんぶ目を通していますので、またお便りちょ～だいね！

コナミオールスターズ1993

NOW
PRINTING

1992年12月24日発売
キングレコード
CD:KICA-9016〜8
¥6200(税込み)

DISC1　夢のミュージックステーション／全8曲収録。おまけインタビュー入り。 DISC2　さゆ鈴のコナミレーベルインフォメーション番外編／コナミレーベルサウンドカタログ、ゲームミュージックフェスティバルライブ、古川もとあきソロライブ、他。 DISC3　アメコミコネクション／X-MEN　G.I.JOE　TMNT2　バッキーオヘア　ザ・シンプソンズ

年末のお楽しみ、コナミオールスターズは今年もすごいぞ！みんな、心の準備はできてるか〜！

なんと、今回は㋘編集部内でもファンの多い、コナミ宣伝部の早坂・砂井コンビがボーカルデビューしてしまったのだ。さらに、矩形波の古川・森本コンビもボーカルに初挑戦！　これはスゴイぞ！

古川氏といえば、10月11日からラジオ大阪で放送されている「ゲームミュージッククラブ」(毎日曜日・午後8時半から)のパーソナリティーでも活躍中。こっちもチェック！

アンダーカバーコップス
アイレム



1992年12月16日発売
ビクター
CD:VICL-5180
¥2500(税込み)

1.Northern Barramundi　2.Redtailed Cat　3.Chaca Chaca Move Ya　4.Sarah Sowertty　5.Tell A Motion(タイトルバック)〜Soldat Choix(セレクト)　6.Northern Barramundi(ステージ 1)　7.Sarah Sowertty(ステージ 2-1)　8.Chaca Chaca Move Ya(ステージ 2-2)　9.Nasty Loud Quack(ボス)〜Even　Homer　Sometimes　Nods(ゲームオーバー)　10.Assessment　Day(査定)〜Harder　Order(ステージスタート)　11.Redtailed Cat(ステージ 3)　12.Dandy N.D.(ステージ 4)　13.Than Hawk Arger(ステージ 5-1)　14.Indifferent Zero Other(ステージ 5-2 BLACKのテーマ)〜Laugh And Grow Fat(ステージクリア)

さあ！いよいよお待ちかねのUCC（某コーヒーメーカーじゃないぜ）のVGMアルバムの発売です！

アンダーカバーコップス(略して「アンコ」とでも言おうカナ）のVGMっ〜たら、やっぱブリブリのアイレムサウンドですね。今回のアルバムにはアレンジバージョンが4曲ほど収録されているので、ブリバリのアンコサウンドが、さらにカッチョよく聴けてしまうワケですよ！

これを聴いた後は、みんな電柱を振り回しに行くしかないぞ〜！（笑）



夢へのポジション
宮前真樹(CoCo)

1992年12月16日発売
ポニーキャニオン
／サイトロン
CD:PCDB-00004
¥800(税込み)

C/W　カラオケバージョン

嵐になれ
山本淳一(光GENJI)



1992年12月16日発売
ポニーキャニオン
／サイトロン
CD:PCDB-00003
¥800(税込み)

C/W　カラオケバージョン

ンがシブイ？　春麗の歌はSEが効果的に使われててノリもいいですよ。全体的にとてもていねいに作られている感じがしてヨイです。

このアルバムからのシングルカットも、2枚同時発売されます。山本純一・宮前真樹の曲で、ロングバージョンとカラオケバージョンが入ってます。こっちも要チェックでしょう。恐るべし、ストⅡパワー！

秋葉原の基板屋

がつ〜んと基板高価買取する店！

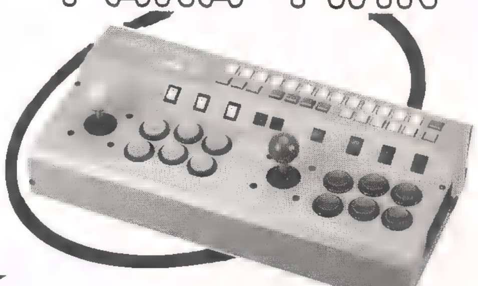
特報 当店オリジナルのコントロールBOX新登場

KIC'S-91



＋

PANA TWIN



〈PANA(パナ) Custom(カスタム)™　11月下旬発売予定 ¥36,000〉

特長

- パーツ類は全て、パナツインの物をそのまま使用していますので、性能・使いやすさは申し分ない仕上りです。
- ボディは人気が高かったKIC'S91のスタイルを採用、さらに、KIC'S91よりも1P↔２P間が20㎜広がっていますので、操作性が良くなっています。
- ハーネス、ケーブル等全てKIC'S91、パナツインの物が使用できます。
- 麻雀パネルをオプション化する事により低価格を実現しました。麻雀パネルの接続はハーネスでワンタッチOK！簡単です。（麻雀パネル￥7,480）
- スーパーファミコン用ケーブルも新発売、コントローラーとしても使用できます。



取り出し料金が安くなりました！

毎月23日更新されます。

初心者にもわかる 基板価格情報 伝言FAX受付中！

取り出し方法

①0990-30-8010をプッシュ

↓

②ダイヤル回線FAXの場合、トーン又はシグナルチェンジのボタンを押す

↓

③BOX番号300-300-300(サンオーサンオーサンオー)＃をプッシュ。

↓

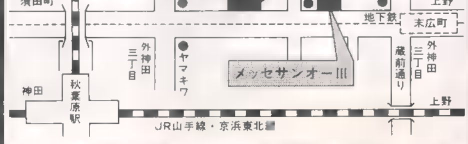
④スタートボタンを押す。

特別高価買取基板リスト

買い取り価格は常に変動しています。くわしくはTELにて！

ストライダー飛竜、アサルト(P無OK)、フェリオス、エドワードランディ恋のホットロック、サイコソルジャー、クロスブレイズ、ロストワールド(P無OK)、ファイネストアワー、チェルノブ、悪魔城ドラキュラ、コラムス、スーパーリアル麻雀PⅢ、ゴルフィンググレイツ(P付)、魔獣の王国、エイリアンズ、ザ・シンプソンズ、インベーダー、ギャラクシーウォーズ、ルナレスキュー、バルーンボンバー、ヘッドオン、ルパン三世、サスケＶＳコマンダー、オズマウォーズ、スーパーロコモーティヴ、ムーンクレスタ、クレイジークライマー、ドルアーガの塔、リブルラブルetc…。大型体感ゲーム基板買い取りOK！

秋葉原のド真中！さぁ君もLET'S GO！



リスト送付ご希望の方は62円切手２枚と返信用封筒(住所、氏名、記入)を同封の上、下記まで郵送して下さい。

ゲームフリークのオアシス

メッセ サンオー

基板販売事業部

〒101 東京都千代田区外神田3-14-8

☎03-3255-3453

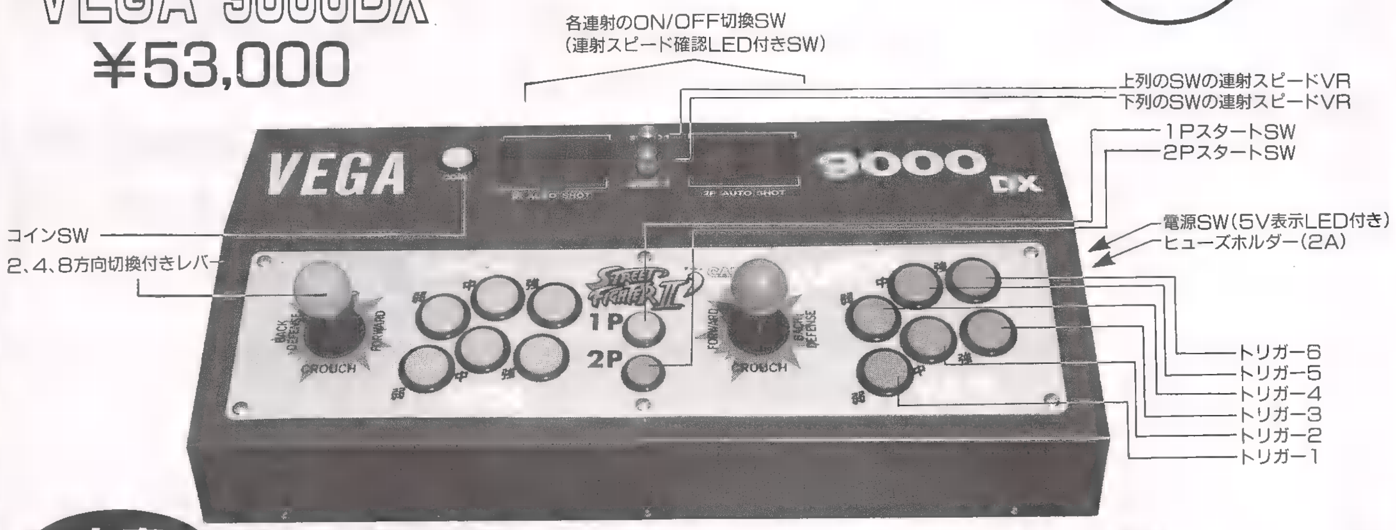
営業時間
日曜〜木曜10:00〜19:30
金曜・土曜10:00〜19:45

新登場

究極のコントロールボックス
遂に登場!!

ウーム!!
ハイグレード
だよ〜

その名は
"VEGA-9000DX"
¥53,000



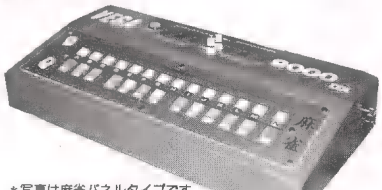
＊写真はストⅡダッシュ専用パネルタイプです。

在庫大処分!



型番*SF-1000*
特価¥6,000(在庫限り)

- ■ストリートファイターⅡダッシュに対応。
  (カプコンオリジナルストⅡダッシュ専用パネル使用)
- ■ビデオ RGB21ピン S端子TVに対応。
- ■ステレオ基板内蔵。
- ■連射ON/OFF SW12コ付き。
- ■連射スピードが目で判るLED付き。
- ■電源セルフチェック機能付き。
- ■マージャンパネル(別売)取り換え簡単に出来ます。
- ■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
- ■PCエンジン・メガドライブ・Fコン用のジョイスティックとしても使用出来ます。



＊写真は麻雀パネルタイプです。

(別売)

○PCエンジン用ケーブル	¥3,500
○メガドライブ用ケーブル	¥3,500
○Fコン用ケーブル	¥3,500
○パソコン用ケーブル	¥2,500

SF用ジョイスティック SF-1000の特徴
- ○樹脂と違い重量感のある金属ケースですので素晴らしい安定感があります。
- ○使用しているパーツは全て業務用のものでバツグンの耐久性と操作性です。
- ○R·A·B·X·Y·Lの6つボタン全て連射ON/OFF機能付きです。
- ○トリガーボタンを押さなくても連射する連射固定SW付きです。
- ○連射VRでスピードを変えられます。
- ○トリガーX·B反転することができます。
- ○デザインも刷新されました。

VEGA-9000DX対応
スーパーファミコン用
ケーブル
新発売
¥8,000(2P可)



★基板ニュース★
〈CAPCOM〉
- ●ストリートファイターⅡダッシュ TURBO予約受付中!!
- ●ストリートファイターⅡ、Ⅱダッシュ 高価買い取りしています。

ハッピー商会
GM係
〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

■全基板、格安にて販売中!!

VEGA-9000DX
取扱店
関西地区
ソフトランド
秀 和
☎06-649-7177

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。
どんどん送ってね。

■お申込方法
- ●商品のご注文は、住所·氏名·電話番号·年齢·希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
- ●3カ月間保証書付きです。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

サービス精神を守りぬけ！そして生き抜け!!れっつキープ・ザ・フェイスセール

お願い！中古基板は出・入りが激しいのですでに売り切れの場合はゆるして下さい。資料請求して下さればできるだけ日付の新しい正確な在庫表を出します。

コントロールBOXと基板をいっしょに購入すればハーネスがなんと1本タダです。

ア アスカ&アスカ	タテ	タイトー	¥9,000
アクトフェンサー	ヨコ	DECO	¥9,000
アマテラス	タテ	日物	¥8,000
アトミックロボキッド	ヨコ	UPL	¥12,000
R-TYPE	ヨコ	アイレム	¥10,000
アルバレスタ	タテ	タイトー	¥9,000
明日のジョー	ヨコ	タイトー	¥8,000
R-TYPEII	ヨコ	アイレム	¥18,000
アクロバットミッション	タテ	UPL	¥30,000
アテナ	ヨコ	SNK	¥10,000
鳴呼栄光の甲子園(SUB)	ヨコ	タイトー	¥9,000
イ インセクターX	ヨコ	タイトー	¥9,000
イメージファイト	タテ	アイレム	¥18,000
E・D・F	ヨコ	ジャレコ	¥12,000
ウ ウイッツ	ヨコ	アテナ	¥5,000
ウルトラマン	ヨコ	バンプレスト	¥8,000
ウルフファング	ヨコ	DECO	¥35,000
エアーウルフ	ヨコ	キューゴ	¥7,000
エンパイアシティ	ヨコ	タイトー	¥5,000
MIA	ヨコ	コナミ	¥15,000
MVP	ヨコ	セガ	¥8,000
SRD	タテ	DECO	¥9,000
F-1ドリーム	ヨコ	カプコン	¥9,000
SDガンダム	ヨコ	バンプレスト	¥16,000
A-JAX	タテ	コナミ	¥15,000
エイリアンストーム	ヨコ	セガ	¥20,000
F-1グランプリ	タテ	V・S	¥20,000
エクセリオン	タテ	ジャレコ	¥5,000
エキサイトサッカー	タテ	アルファ	¥3,000
ASO	タテ	SNK	¥10,000
エイリアンストーム(ROM)	ヨコ	セガ	¥9,000
MJ-12(SUB)	タテ	タイトー	¥9,000
オ オメガファイター	タテ	UPL	¥12,000
カ カプコンベースボール	ヨコ	カプコン	¥8,000
火激	タテ	タイトー	¥7,000
ガンフォース	ヨコ	アイレム	¥16,000
ガンディーラー	タネ	テクモ	¥6,000
カダッシュ	ヨコ	タイトー	¥13,000
空手道	ヨコ	DECO	¥6,000
キ 奇々怪界	タテ	タイトー	¥8,000
ギャングウォーズ	ヨコ	SNK	¥12,000
キャプテンコマンドー	ヨコ	カプコン	¥85,000
強行突破	ヨコ	DECO	¥8,000
ギャプラス	タテ	ナムコ	¥12,000
球界道中記(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
ク 草野球	ヨコ	アルファ	¥5,000
クラックス	ヨコ	アタリ	¥5,000
功里金団	ヨコ	タイトー	¥9,000
クニオくん	ヨコ	テクノス	¥7,000
クライムファイターズ	ヨコ	コナミ	¥29,000
グラディウスIII	ヨコ	コナミ	¥30,000
グラディウスII	ヨコ	コナミ	¥36,000
クロスブレイズ	ヨコ	アイレム	¥32,000
クイズ地球防衛軍(SUB)	ヨコ	タイトー	¥12,000
クイズ捕物帖(SUB)	ヨコ	タイトー	¥5,000
クイズクエスト(SUB)	ヨコ	タイトー	¥12,000
コ 航空騎兵物語	タテ	SNK	¥9,000
コンバットライブス	ヨコ	テクノス	¥7,000
ゴールドメダリスト	ヨコ	SNK	¥9,000
コブラコマンド	ヨコ	DECO	¥9,000
コントラ	タテ	コナミ	¥13,000
コットン	ヨコ	セガ	¥35,000
コズモギャングザビデオ(ROM)	タテ	ナムコ	¥14,000
サ サプライズアタック	ヨコ	コナミ	¥9,000
西遊降魔録	ヨコ	テクノス	¥5,000
サイキック・5	タテ	ジャレコ	¥12,000
サイドアーム	ヨコ	カプコン	¥9,000
サンダークロスII	ヨコ	コナミ	¥28,000
サンセットライダース	ヨコ	コナミ	¥55,000
サイコニクスオスカー	ヨコ	DECO	¥13,000
シ ジュジュ伝説	ヨコ	TAD	¥9,000
上海	ヨコ	サン電子	¥9,000
シティボンバー	タテ	コナミ	¥12,000
忍(16A)	ヨコ	セガ	¥11,000
ジェミニウイング	タテ	テクモ	¥12,000
獣王記	ヨコ	セガ	¥9,000
ジェネシス	タテ	DECO	¥8,000
実力プロ野球(SUB)	ヨコ	ジャレコ	¥5,000
ス ストリートスマート	ヨコ	SNK	¥15,000
S・チャンピオンベースボール	ヨコ	SNK	¥7,000
スーパーフォーミュラ	タテ	V・S	¥9,000
スーパーバスケットボール	タテ	コナミ	¥3,000
スタジアムヒーロー	ヨコ	DECO	¥6,000
スーパーバレーボール	ヨコ	V・S	¥8,000
スノーブラザーズ	ヨコ	東亜	¥13,000
スラップファイト	タテ	タイトー	¥12,000
スーパーワースタ(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
セ ゼクセクス	ヨコ	コナミ	¥32,000
ソ 倉庫番(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥5,000
タ タイガーヘリ	タテ	タイトー	¥7,000
ダイナマイトリーグ	ヨコ	タイトー	¥5,000
ダブルドラゴン	ヨコ	テクノス	¥9,000
ダブルドラゴン2	ヨコ	テクノス	¥12,000
ダブルドラゴン3	ヨコ	テクノス	¥9,000
脱獄	ヨコ	SNK	¥12,000
大工の源さん	ヨコ	アイレム	¥12,000
タンブルポップ	ヨコ	DECO	¥15,000
大旋風	タテ	タイトー	¥9,000
ダッシュ野郎	タテ	タイトー	¥13,000
WWFレッスルフェスト	ヨコ	テクノス	¥18,000
WWFレッスルフェスト(USA)	ヨコ	テクノス	¥20,000
達人	タテ	タイトー	¥18,000
ダイナミックスキー	タテ	タイトー	¥6,000
ダークシールII	ヨコ	DECO	¥35,000
タンクフォース	ヨコ	ナムコ	¥25,000
タンクフォース(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥10,000
チ チャンピオンレスラー	ヨコ	タイトー	¥10,000
テ DJボーイ	ヨコ	セガ	¥12,000
デスブレイド	ヨコ	DECO	¥29,000
テトリス	ヨコ	セガ	¥26,000
天聖龍(SUB)	ヨコ	ジャレコ	¥5,000
ト ドラゴンニンジャ	ヨコ	DECO	¥13,000
Drトッペル探検隊	タテ	タイトー	¥12,000
ドリフトアウト	タテ	ビスコ	¥15,000
闘神ブレイザーズ	ヨコ	V・S	¥25,000
ドラゴンセイバー(ROM)	タテ	ナムコ	¥12,000
ドンドコドン(SUB)	ヨコ	タイトー	¥7,000
ハ バトルフィールド(P無)	タテ	SNK	¥6,000
ハサム	ヨコ	アイレム	¥5,000
パラメデス	タテ	タイトー	¥5,000
パンクパニック	ヨコ	セガ	¥7,000
バーディトライ	タテ	DECO	¥13,000
バンダイク	タテ	UPL	¥10,000
ハイホー(P付)	タテ	日物	¥8,000
ハットリス	ヨコ	V・S	¥3,000
バルーンブラザーズ	ヨコ	E・T	¥6,000
パンクショット	ヨコ	コナミ	¥9,000
バルガス	タテ	カプコン	¥7,000
ハードパンチャー	ヨコ	コナミ	¥18,000
ハレーズコメット	タテ	タイトー	¥20,000
パロディウスだ	ヨコ	コナミ	¥32,000
バーニングフォース(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
破兆(SUB)	ヨコ	ジャレコ	¥5,000
ヒ P-47(SUB)	ヨコ	ジャレコ	¥5,000
飛翔鮫	タテ	タイトー	¥9,000
フ ブロクシード(ROM)	ヨコ	セガ	¥5,000
ファイアートラップ	タテ	W・P	¥5,000
フラッシュポイント	ヨコ	セガ	¥5,000
ブラッドブラザーズ	ヨコ	TAD	¥25,000
ブロックアウト	ヨコ	テクノス	¥9,000
ファンタジーゾーンII	ヨコ	セガ	¥7,000
ブレイゾン	ヨコ	アトラス	¥23,000
ファイナルブロー(SUB)	ヨコ	タイトー	¥7,000
ヘ ヘビーユニット	ヨコ	東亜	¥7,000
ホ ホラーストーリー	ヨコ	東亜	¥12,000
ボンバーマン	ヨコ	アイレム	¥23,000
ボンジャック	タテ	テクモ	¥7,000
マ 魔魁伝説	ヨコ	ジャレコ	¥7,000
マスターオブウエポン	タテ	タイトー	¥12,000
マーベルランド(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥12,000
メ メインスタジアム	ヨコ	コナミ	¥15,000
メガブラスト(SUB)	ヨコ	タイトー	¥7,000
ヤ やんちゃ丸	ヨコ	アイレム	¥5,000
ユ USムスタング	ヨコ	UPL	¥13,000
ヨ 妖魔忍法帖	タテ	日物	¥6,000
ラ 雷牙	ヨコ	テクモ	¥15,000
雷龍	タテ	テクモ	¥18,000
ラッシュ&クラッシュ	タテ	カプコン	¥10,000
ラビオレプス	ヨコ	V・S	¥13,000
リ 琉球	ヨコ	セガ	¥5,000
リングの王者	ヨコ	コナミ	¥10,000
リバレーション	タテ	DECO	¥5,000
ル ルナーク	ヨコ	タイトー	¥45,000
ルナーク(SUB)	ヨコ	タイトー	¥9,000
レ レジオン	タテ	日物	¥9,000
霊界導士	ヨコ	H・D	¥7,000
ロ ローリングサンダーII(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥6,000
ローラーゲームズ	ヨコ	コナミ	¥12,000
ロボコップ	ヨコ	DECO	¥13,000
ロードランナー4	ヨコ	アイレム	¥7,000
ワ ワンダープラネット	タテ	DECO	¥9,000
ワードナーの森	ヨコ	タイトー	¥9,000
ワースタ'90(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥5,000

★ 麻雀 ★ 華札 ★

麻雀鹿鳴館	ヨコ	H・D	¥6,000
禁じられた遊び	ヨコ	H・D	¥6,000
個人教授	ヨコ	H・D	¥6,000
アイドル麻雀	ヨコ	V・S	¥9,000
熱局雀士	ヨコ	V・S	¥5,000
お雀子ハイスクール	ヨコ	V・S	¥3,000
お雀子館	ヨコ	V・S	¥3,000
麻雀フライデー	ヨコ	ダイナックス	¥8,000
華弥生	ヨコ	ダイナックス	¥6,000
クイズ合衆国Q&Q	ヨコ	ダイナックス	¥8,000
ねるとん牌鯨団	ヨコ	ダイナックス	¥9,000
七次元の妖精達	ヨコ	ダイナックス	¥9,000
麻雀シスターズ	ヨコ	東亜	¥6,000
麻雀いかがですか	ヨコ	ミッチェル	¥8,000
麻雀学園	ヨコ	ユウガ	¥8,000
麻雀学園2	ヨコ	フェース	¥9,000
SリアルPII	ヨコ	セタ	¥9,000
カメラ小僧	ヨコ	三木	¥8,000
セカンドラヴ	ヨコ	日物	¥3,000
制 ■	ヨコ	日物	¥3,000
大人の麻雀	ヨコ	アップル	¥6,000
ギャルの告白	ヨコ	日物	¥6,000
お嬢さん	ヨコ	日物	¥5,000
ナンパストーリー	ヨコ	日物	¥8,000
レディハンター	ヨコ	日物	¥8,000
Gメン'89	ヨコ	日物	¥6,000
美女っ子夢物語	ヨコ	日物	¥3,000

NEO GEO(業務用ソフト) 各5,000円
家庭用では使えません！

ナム1975	キングオブモンスター
リーグボーリング	スラッシュラリー
クロスソード	フットボールフレンジー
バーニングファイト	8マン
クイズ大捜査線	明日のジョー伝説

★インストラクションカード・配線図・ディップスイッチ表ついています。買取りもやっています!!★

ケイ アイ シー製
〈PANA TWIN〉



本体 [ビデオ・S端子 / 麻雀、SF-II] 標準¥42,000
RGBケーブル(21P、15P) ¥3,000

キョーワ製 SF-II用
〈COMBO AV〉 ¥3,000UP



Ⓥ ビデオ・S端子……………¥34,000
Ⓡ RGB21ピン対応…………¥29,000
ⓋⓇ Ⓥ、Ⓡ両方対応+RF付¥37,000

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社（創業24年）
宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎052(916)1407

★TEL受付時間★
AM9:30～PM11:00 月～日
祭日 定休

店頭販売は前日にTEL予約が必要。
最新の在庫はリスト請求で分かります。
(62円切手×2を封筒で送って下さい)

私の知っているー楽しいゲーセン
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋
◎春日井は出川のゲームセンターリサ

インフォメーションプチトマト

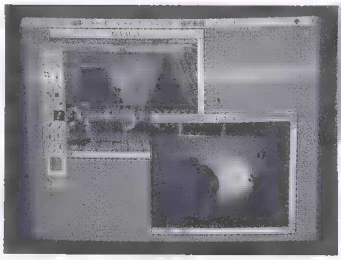
ゲームできみがバトルする！

バンタン電脳情報学院 電脳クリエイターセミナー4レポート

去る10月25日、東京・恵比寿にあるバンタン電脳情報学院でコンピュータゲーム業界志望者向けのセミナーが開催された。今回の企画は、ゲームの画面に自分がキャラとして入ってみよう！というもの。

具体的には、ビデオで撮影した自分の写真をデータ化・加工してコンピュータの画面にはめ込む作業を、一人一台ずつマッキントッシュを使ってやってみた。これは、実際に商業ゲームのキャラ作成に使われている方法とはちょっと違うけど、コンピュータの画面上のキャラというのがどういうものか、雰囲気がわかったのではないかな。

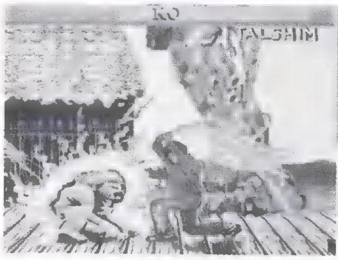
第5回のセミナーは左記の通り。コンピュータゲームはもちろん、マルチメディアに興味のある君には見逃せないよね。



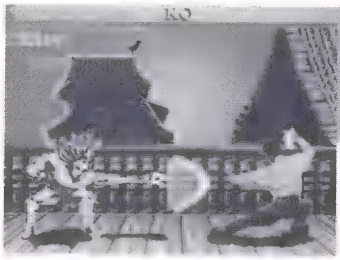
用意されたゲーム画面（左上）とビデオで取り込んだ参加者の写真。



自分の周りのよけいな部分を消していく。このままでは地味なので、色をつけたり加工する。



効果に炎を描き加えて、完成。千葉県 梶田昌裕君の作品。



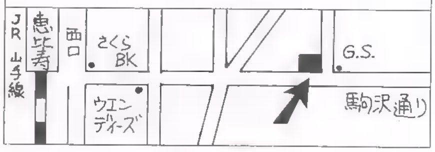
手に注目！埼玉県 森田英幸君の作品。

電脳クリエイターセミナー5

期日：12月13日(日)
時間：午後1時〜5時
場所：バンタン電脳情報学院

内容：①ゲームキャラクターのドットイラスト制作。ドラクエVの主人公をマッキントッシュで描いてみよう。
②FMタウンズを使ってHI-Cコンパイラでシューティングゲームを制作。
※要予約なので、電話で参加申し込みをしてください。

バンタン電脳情報学院
〒150 渋谷区恵比寿南3-1-8-10GM
0120-03-4775(フリーダイヤル)



マルチメディア・新事業商品・ビジネス創造フォーラム

テーマ 93年度に向けてのマルチメディアを駆使した、自社ビジネスへの応用

日時：第1回　平成4年12月2日(水)午後1時半〜6時
第2回　平成5年1月20日(水)午後1時半〜6時
料金：1名様2日間　4万円(税込み)
(1名様1日　2万5000円)
場所：シアトル国際短期大学JAPAN 7階講堂

お問い合わせは
バンタンデザイン研究所
マルチメディアフォーラム事務局　勝野
TEL　03-3719-4775(代)

ずるずる突っ込め！確認しろ。

'92 秋 セガ プライベートショー

今年からAMショーが夏になった関係で、秋、冬と間が空くようになったが、その間を埋めるべく、セガが新作発表を行った。

さて気になる新作だが、まずは立体映像第2弾「ホロシアム」。なんと対戦できるというもの！同じ対戦もので、なんと360度動きまわれる「ダークエッジ」。そして対戦ものの極めつき！「スーパーヘビーウェイトチャンプ」。前作は1人用だったが、今度のは、モニター2台により対戦ができる！前ほど熱い動きはないが、より細かい入力ができるようになった。

いや〜ついにセガも対戦時代へ、この冬は熱いぜ！



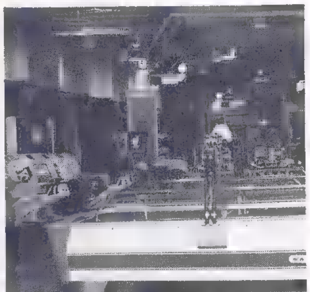
ポートピアを超えろ!!

新型アミューズメントスクエア

今を去ること7年前、中学受験を控えたオレからぼうだいな時間を奪い取った「ポートピア殺人事件」の舞台となった港町神戸にコナミの大型アミューズメント施設第1号店として「チルコポルト」が10月1日にオープン。

内部構造が結構スゴくて、3フロア構造でビデオゲームやら大型筐体、メダルゲームもあるし、対人ディーラーコーナーなんてのもある。しかもメシは食えるわ、酒は飲めるわ（バーあり）DJスタジオまであるわでゲーマーのみならずギャンブラー、酒好き、DJを目指している人まで利用できちゃう幅広い空間なのでみんな行ってみよう。

（ぴぐ）



エンターテインメントスクエア

「チコポルト」

神戸市中央区東川崎町

1-6-1

営業時間 11:00〜23:00

（年中無休）

ただし、飲食は11:00〜22:00

い・く・の・だ・！

VG2主催 第17回 冬のゲームカーニバル大作戦

93年1月5日(火)東京都北区立北とぴあにおいて、日本最大のビデオゲームサークル「VG2」によるゲームイベントが開催されます。

主な内容は、アマチュアバンド「グラスホッパー」のVGMライブ、賞品盛りだくさんの各種ゲームクイズ大会、チャリティオークションなどゲーマーには嬉しい限りの内容盛りだくさん。

参加費はお一人、千円です。

参加希望の方は、左記住所まで、住所、氏名をはっきりと明記し、参加費を送金してください。

過去に、連絡先を明記しないで送金された方がいましたので注意してください。

あて先

〒175 東京都板橋区高島平2の1の303「VG2イベント係」まで

今月のゲーメストてんこもり店

福家書店 阿倍野アポロ店

はじめまして、大阪の福家書店阿倍野アポロ店です。JR・近鉄・地下鉄・天王寺駅から5分ほどのファッションとレジャーの阿倍野アポロビルの2階にあります。8月には3階と6階にアミューズメントフロアとしてゲームセンターもオープンしました。

当店はヤング向け商品（雑誌・コミック・タレント本）を中心に揃えております。ゲーメストも毎月順調な売れ行きで、今回このバックナンバー常備店の仲間になりました。

明るく、ゆったりとした店なのでぜひご来店ください。



月刊ゲーメストが手に入るお店 バックナンバー常備店リスト

●書泉ブックマート
〒101東京都千代田区神田神保町1−21
☎03−3294−0011
●田無書店
〒188東京都田無市本町4−2−11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424−66−0361
●福家書店町田店
〒194東京都町田市原町田6−13−20
☎0427−25−2132
●静雲堂
〒251神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466−25−6316
●多田屋新稲毛店
〒260千葉県千葉市美浜区高洲3−21−1
忠実屋3F
☎043−277−7135
●文教堂市原店
〒260千葉県市原市東五岡6−12
☎0436−43−0979
●三洋堂本店
〒466愛知県名古屋市昭和区隼人町7−7
☎052−832−8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
〒460愛知県名古屋市中区大須3−10−16
☎052−251−8334
●正文館ターミナル店
〒464愛知県名古屋市千種区山内3−25−6
☎052−732−3601
●駸々堂奈良西大寺店
〒631奈良県奈良市西大寺栄町3−25
ポポロ1F
☎0742−35−2529
●オーム社書店河原町店
〒604京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075−221−0280
●高松書店昭和通り店
〒590大阪府堺市昭和通3−4−6
☎0722−45−4152
●サントーク廣文館
〒720広島県福山市三之丸町30−1
☎0849−23−9434
●福家書店福岡店
〒810福岡県福岡市中央区天神1−11−11
天神コアビルB1F
☎092−721−8267
●MaCプラザ新潟書房
〒955新潟県三条町市荒町2−22−29
☎0256−35−6561
●ブックイン国府宮
〒492愛知県稲沢市小池3−11−13
☎0587−32−5185
●ブックス コロナ
〒010秋田県秋田市桜1−12−8
☎0188−33−3105
●アルファースポット
〒373群馬県太田市石原473−1
☎0276−46−8836
●福家書店阿倍野アポロ店
〒545大阪府大阪市阿倍野筋1−5−31
☎06−631−0298 ショッピングプラザ・アポロ2F
●ビレッジ バンガード
〒468愛知県名古屋市天白区植田西1−515
☎052−805−2535
●高松書店七道店
〒590大阪府堺市鉄砲町23
☎0722−29−3398

書店様へ

月刊ゲーメストバックナンバー常備店の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。フルリストへお名前を加えさせていただきます。

担当 営業部 加藤 ☎03−3293−9326

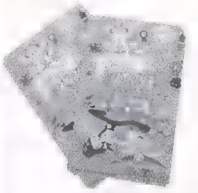
1月号プレゼント



締め切り⇨12月27日
ハガキ⇨42ページにあります。
当選者発表⇨3月号

寒いときにはこたつにはいってのゲームが一番。ちなみに私はライフ&デスとシムライフ・シムアント。蟻を飼うのもなかなかいいです。これが終わったらエルバイラだ！

1 データム・ポリスター提供カコマ☆ナイトテレカ（10名）



●コンスポで紹介したANO清水先生キャラデザのテレホンカードです。

2 あき坊提供韓国おみやげ（1名）



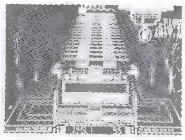
●Tシャツ+ストⅡ雑誌のプレゼント。このところ韓国もののプレゼントが続くなぁ。

3 コナミ提供早砂部屋サイン色紙（10名）



●コナミレーベル「コナミオールスターズ1993」の早坂さんと砂井さんのサイン色紙。こいつは貴重品。

4 ゲームシティOZ提供クラックス基板（3名）



●これが最終のチャンス！かな?とにかくのこりわずか。

5 セガ・エンタープライゼス提供ゲームギア用ゲームソフト（各1名）



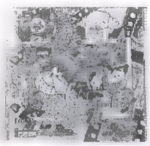
●チャックロックとファンタシースター外伝、バットマン・リターンズの3点。年末年始のイベント並びは、これで解決。

6 セガ・エンタープライゼス提供メガCD用ゲームソフト（各1名）



●ブラックホールアサルト、プロ野球スーパーリーグCDの2点。寒いときにはやはり家のなかにいたい。

7 アイレム提供PCエンジン用ソフト激写ボーイ（1名）



●史上初のカメラ・アクションゲーム。ひさしぶりのPCエンジンソフトだ。

8 エス・エヌ・ケイ提供　龍虎の拳ポスター（5名）

9 バンプレスト提供マクロス・ポスター（5名）

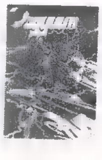
10 バンプレスト提供ウルトラマン倶楽部ポスター(5名)

11 東亜プラン提供ドギューンポスター（5名）









ポスタープレゼント

●各メーカーさんからポスターがとどきました。ポスタープレゼントは⑦屋でも企画しているぞ。

当選おめでとう！ 11月号プレゼント 当選者発表

1カプコン提供スーパーファミコン用スーパーパン（3名）
菊池友武君（秋田県）
大野充彦君（大阪府）
竹添陽人君（鹿児島県）
2カプコン提供ファミコン用レッドアリーマーⅡ（2名）
清水和明君（埼玉県）
吉本　晃君（愛媛県）
3セガ・エンタープライゼス提供メガドライブ用ソフト（2名）
太田智道君（東京都）
市川涼子さん（新潟県）
4セガ・エンタープライゼス提供メガCD用ソフト（1名）
野口賢一君（福岡県）
5セガ・エンタープライゼス提供ゲームギア用ソフト（1名）
嶋田　勝君（栃木県）
6大阪府・中野講平さん提供香港版ストⅡTシャツ（2名）
宮崎浩子さん（千葉県）
吉山和成君（広島県）
7大阪府・中野講平さん提供香港版ストⅡ本（2名）
高松みのりさん（青森県）
佐藤　健君（長野県）
8東芝EMI提供冬馬由美サイン入り「春麗飛翔伝説」ポスター（5名）
江口洋史君（山形県）
神山英子さん（東京都）
津根真琴君（和歌山県）
柴田毅正君（兵庫県）
福本昌義君（香川県）
9アイランド特製テレカ(5名)
渡辺知佐さん（北海道）
岡本益亮君（栃木県）
小林一博君（東京都）
大野　誠君（京都府）
豊田貴洋君（山口県）
10TOYS FACTORY提供筋少セット（1名）
田村幸裕君（愛媛県）

ドリームToco（トコ） あらっ!!こんなに安くていいのかしら!?

今月のぶっとび商品

12月1日～12月31日

- ○ストライクガンナー　9,000円
- ○クイズDNAの反乱　7,000円
- ○？？？　リストにて発表!!

アイルム

R-TYPE	10,000円
R-TYPEⅡ	15,000円
ボンバーマン	18,000円
ガンホーキ	27,000円
サンダーブラスター	33,000円
剣豪	18,000円
アンダーカバーコップス	58,000円
大工の源さん	15,000円
クロスブレイズ	30,000円
ムーンパトロール	15,000円

セガ

ゴールデンアックス	18,000円
コットン	33,000円
MVP	5,000円
オーライル	10,000円
フラッシュポイント	5,000円
青春スキャンダル	15,000円
ラフレシア	20,000円
チョップリフター	15,000円
ファンタジーゾーンⅡ	5,000円
ロボレス2001	8,000円

データーイースト

ダークシール	18,000円
ダークシールⅡ	25,000円
ウルフファング	28,000円
デスブレイド	28,000円
サンダーゾーン	28,000円
トリオTHEパンチ	15,000円
タンブルポップ	13,000円
クルードバスター	12,000円
アクトフェンサー	6,000円
強行突破	5,000円

麻雀

麻雀熱血宣言	10,000円
バクハツ麻雀純情列伝	8,000円
サーキットの女[illegible]	8,000円
ポンチンカン	10,000円
トリプルウォーズ	5,000円
トリプルウォーズⅡ	13,000円
レディーハンター	5,000円
ナンパストーリー	2,000円
Gメン'89	2,000円
ギャルの告白	3,000円

カプコン

ストリートファイター	45,000円
ストリートファイターⅡ	時価
ストリートファイターⅡダッシュ	時価
ナイツオブザラウンド	80,000円
キグオブドラゴン	85,000円
バース	98,000円
カプコンワールド2	120,000円
F-1ドリーム	6,000円
マッドギア	6,000円
トップシークレット	13,000円

タイトー

スペースインベーダー	38,000円
ハレーズコメット	17,000円
カダッシュ	10,000円
ダイナマイトリーグ	2,000円
大旋風	12,000円
中華大仙	5,000円
あしたのジョー	3,000円
パラメディス	3,000円
地獄めぐり	13,000円
オペレーションウルフ	5,000円

ナムコ

システムⅠ生ボード	18,000円
タンクフォース(PCB)	28,000円
ピストル大名(ROM)	6,000円
ブラストオフ(ROM)	8,000円
デンジャラストシード(ROM)	8,000円
球界道中記(ROM)	4,000円
ドラゴンセイバー(ROM)	13,000円
ローリングサンダーⅡ(ROM)	4,000円
スーパーワースタ(ROM)	5,000円

☆ナムコレトロ[illegible]板いろいろありますTELにて。



○ドリームTocoでは、1993年1月にいろいろなイベントを計画していますので、お年玉を貯めてまっていて下さい。くわしくはリストにてお知らせします。

コナミ

グラディウス	30,000円
グラディウスⅡ	36,000円
グラディウスⅢ	26,000円
パロディウスだ!	30,000円
トライゴン	28,000円
サンダークロス	27,000円
エスケープキッズ	22,000円
クォース	5,000円
ヘクシオン	10,000円
ピットファイター	25,000円

テクノスジャパン

バトルレーンVol.5	5,000円
ザインドリーナ	7,000円
エキサイティングアワー	3,000円
くにお君	7,000円
ドッヂボール	3,000円
ダブルドラゴン	8,000円
ダブルドラゴン2	13,000円
ダブルドラゴン3	5,000円
WWFスーパースターズ	13,000円
WWFレッスルフェスト	23,000円

その他

スカイスマッシャー	27,000円
アルバレスタ	1,200円
メタフォックス	28,000円
キングオブボクサー	3,000円
霊界道士	6,000円
クイズTV合衆国	12,000円
SDガンダム	18,000円
ブレイゾン	27,000円
ドリフトアウト	15,000円
スーパーオセロ	10,000円

リスト請求方法

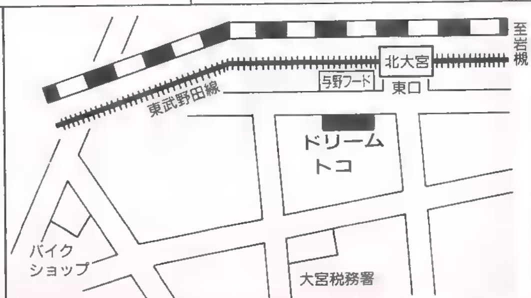
○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、62円切手2枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。

○通販（代引）システムOK! ☎048-649-7650
受付時間：平日AM10：00より／土・日・祝PM1：00より

○ショールーム営業ご案内
平日AM10：00～PM6：00／土・日PM1：00～PM8：00（年末年始休み有り）
※臨時休業もありますのでTELにてご確認ください。

マニアのために格安販売を目指す ドリームToco（トコ）

〒330 埼玉県大宮市土手町3丁目203 TEL 048-649-7650 FAX 048-642-6439



めざせハイスコア!!

ゲーメスト大賞では最多☆賞で、上位3店を表彰。表彰後は、☆数をリセットし、1年単位で競うのだ。個人のハイスコア争いに加え、ゲーセン単位での争いも熱くなるぞお!!

ゲームランドアタック ☆=1
宮城県仙台市宮城野区荻野町4－5－47 ☎(022)235－8794

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バース(2人用)	5,304,400 5,317,400	ルナ先生の口撃	1コインオール 入荷4日目
2	超時空要塞マクロス	3,896,400	㋔改め若エのHG	2－2 2P側
3	ワールドヒーローズ(ブロッケン)	1,200,800	WDK	デスマッチ
4	ワールドヒーローズ(風魔)	1,292,600	WDK	デスマッチ
5	ワールドヒーローズ(ドラゴン)	1,336,100	WDK	ノーマルモード
6	ワールドヒーローズ(マッスルパワー)	1,462,500	ミソガッパ1号	ノーマルモード
7	ワールドヒーローズ(ジャンヌ)	1,293,100	WDK	ノーマルモード
8	ワールドヒーローズ(半蔵)	1,274,800	若エのHG	ノーマルモード
9	ワールドヒーローズ(J.カーン)	1,232,500	TDK	ノーマルモード
10	ワールドヒーローズ(ラスプーチン)	1,149,700	ノコギリン72号	ノーマルモード

プレイランドファンタジア&バレンシア ☆=3
秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ内 ☎(0184)24－5278

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アンダーカバーコップス(ローザ)	12,804,800	村上	1コインALL ローザ使用
2	F/A(SEMI－AUTO)	1,057,350	CBX	8面　連付き F/A－18使用
3	F/A(5WAY)	926,380	GLI=HIDE゛SⒶ	7面　連付き F－16AFTI
4	F/A(AUTO)	723,500	CBX	6面　連付き Mir－2000
5	F/A(FULL－AUTO)	680,300	はしも	5面ボス F－117A使用
6	F/A(STRAIGHT)	990,550	JAFRS	7面 GR－5使用
7	F/A(6WAY)	984,400	ボスはまだか? 燃太郎	7面 JA－37使用
8	龍虎の拳(リョウ)	550,750	地球を殺せ!! 美少年　嵐	1コインALL
9	龍虎の拳(ロバート)	420,520	男をうばえ!! 美少年　嵐	1コインALL
10	カプコンワールド2	3,008,100	㋚TMと多数の人々	1コインALL 魔法使い　92%

ハイテクセガ青森&新町 ☆=11
青森県青森市新町1－8－10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	達人王	1,684,690	中田の哲ちゃんガンバだすけ!Dネッシー㊮	2－2
2	F/A　㊖	898,050	OAG²－AHO㊜²	ACM R－6ボス
3	F/A	968,600	ゴアとギリアス	CR,5 R－7
4	戦斧デスアダーの復讐	偏差値641	みんな亜美だと言うけれどW・A	スタンブレード 最終面
5	戦斧デスアダーの復讐	偏差値603	ゴアとギリアス	ゴアとギリアス 5面
6	戦斧デスアダーの復讐	偏差値453	水野亜美F・C会員だみあん森内 -	トリックス 4面
7	戦斧デスアダーの復讐	偏差値481	私はうさぎの方が良いと思う。W・A	ドーラ 5面
8	ソニックウィングス	1,245,700	超一、ロースコア DGRS－AVマニア	AV－8 2周クリア
9	デッドコネクション	105,870	でもなるちゃんも捨て難いW・A	6面
10	フィグゼイト	6,173,170	イキそうでイカない EMH－ATS㊓	ルーシー 4周7面

プレイシティキャロット旭川店 ☆=15
北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)26-1043

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F/A	928,150	X゛Lim －KDO/2	1 Coin 7 St
2	超時空要塞マクロス	7,449,800	EXCEL－CYR －MSK	1 Coin 2周オール
3	魔法警備隊ガンホーキ	1,997,200	EXCEL－CYR －MSK	1 Coin 2周オール
4	龍虎の拳(リョウ)	626,630	JRA－ICZER	BABE教団の人来て!　R－8
5	龍虎の拳(ロバート)	530,040	JRA－ICZER	雲黒斎麗さん連絡下さい!　R－7
6	ニンジャコマンドー(JOE)	591,240	JRA－ICZER	コミックBEATを買おう!R－7
7	ソルダム	277,310	X゛Lim －KDO/2	ソルダムモード EASYスタート
8	スーパーパン	577,950	JRA－ICZER	斜里町の人遊びに来て!レベル55
9	ローラーゲームズ	37,046,970	HD 貝谷商店ヨロシク!!	ピンボール マルチボール1回
10	スペースガン	410,360	JRA－ICZER	また職採さんとならん(苦笑)

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=1
山形県米沢市中央1－14－12セントラルビル1F ☎(0238)21－1864

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞(1P側) マクロス　(2P側)	7,789,300 8,129,200	NOP－CPS㋯ NOP－CPS㋯	2周クリア 2周クリア
2	カプコンワールド2	3,269,400	T.K	1コインALL 魔法使い93%
3	富士山バスター(忍者)	931,600	ZAŌ－HIR	1コインALL P×9
4	ブロックカーニバル	453,350	もーやらないふたさん	1コインALL 残=3
5	ジンジンジップ　㊖	697,530	白井君誕生日おめでとう・うにに	RD6 ノーマルランク
6	ソルダム(ノーマルモード)	7,270,570	ルナーワールド GO!²BOMB	Lv212 LINE649
7	サボテンボンバーズ	32,230,600	星が欲しい★ふたさんズバリインフレ	RD89 ノーマルランク
8	スターブレード　㊖	1,810,700	ASK	1コインALL ノーマルランク
9	ソニックウィングス	463,100	よこてん★	F－14使用
10	恋のホットロック	9,999,999＋α	瞳元気様に捧ぐ!㊥	ステージ99＋α ノーマル5機設定

プレイシティキャロット八戸店 ☆=4
青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F/A {F－15J / JA－37}	1,205,850 995,950	全機種集計希望PON 全機種集計希望INZ	F－15J 7面
2	F/A {F－16 / F－14}	842,850 928,550	全機種集計希望INZ 全機種集計希望H.O	6面 7面
3	F/A {F－4EJ / F－6E}	1,172,050 679,350	全機種集計希望PON 全機種集計希望PON	8面 6面
4	F/A {GR 5 / F/A－18E}	977,450 1,272,250	全機種集計希望H.O 全機種集計希望PON	7面 8面
5	F/A {MRCA IDS / ACM}	1,101,750 1,257,100	全機種集計希望PON 全機種集計希望PON	8面 8面
6	F/A {Mir2000 / X－29}	810,400 870,350	全機種集計希望PON 全機種集計希望PON	6面 7面
7	F/A {A－10A / F－117A}	621,650 948,650	全機種集計希望H.O 全機種集計希望PON	5面 7面
8	F/A(2人PLAY)	1,376,450	PON&INZ 2P集計希望	[illegible]面
9	スーパー上海	136,800	のぶお	11面 プロフェッショナル
10	超時空要塞マクロス	7,754,500	PONだ!!	ALL 2P側

ゲームプラザヴィクトリア ☆=10
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳(リョウ)	1,045,600	体感直撃中? QS－リキさま!!Ⓡ	ALL㋩
2	龍虎の拳(ロバート)	966,160	白石ひとみさんにささぐ Bⓩ－たつる	ALL P×14
3	バース ㊖・㊧	9,846,700	あつし	ALL 残0
4	超時空要塞マクロス ㊖	8,394,900	HU－FE－DMRDE	ALL 2P側
5	カプコンワールド2(魔法使い)	4,409,800	BAB－1917	ALL　1コイン 95%
6	アンダーカバーコップス(マット)	14,534,330	ふとんをしこうな、 CYR－MADさぶやす	ALL 1ミス
7	ストリートファイターII゛(ダルシム)	1,456,500	HU－FE－DMRDE	ALL　㉄3 15－6－2
8	ワールドヒーローズ(ドラゴン)	1,661,600	あつし	ALL P×11
9	ワールドヒーローズ(ハンゾウ)	1,550,800	QS－リキさま!!	ALL P×13
10	ワールドヒーローズ(J.カーン)	1,282,900	中田晃央	ALL P×8

ファミリーランドカーニバル ☆=3
福島県会津若松市中町3－53 ☎(0242)28－2227

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII゛(ザンギエフ)	1,315,780	星　雅人	
2	ストリートファイターII゛(ダルシム)	951,800	100万超えるまで挑戦するぞ	
3	ストリートファイターII゛(ブランカ)	1,390,800	アレッサドロスジュン	
4	ストリートファイターII゛(サガット)	1,385,000	サガット　オマエもか	
5	ストリートファイターII゛(リュウ)	1,514,600	あいてになんねー byWATAB	
6	ストリートファイターII゛(ケン)	1,550,500	ヒャッホーbyわたぶ	
7	ストリートファイターII゛(ベガ)	1,092,500	オレはやっぱり強エー	
8	ストリートファイターII゛(バルログ)	1,005,500		
9	バース	656,500	いのせ	
10	超時空要塞マクロス	3,054,000	AMT	7面ボス

ゲームコーナーロム ☆=2
宮城県仙台市太白区向山2－2－17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス(1P)	7,897,300	あぶそ・せみ㊀	ALL
2	デットコネクション(1P)	123,940	OMI	6面
3	富士山バスター(さぶ)	407,100	真・T2(GN'R)	テングまで
4	富士山バスター(将軍)	388,700	Y.S.	弁慶まで
5	セイブカップサッカー(1P)	99＋α点	KAZ KAS(カス)の2名	ALL
6	ワールドヒーローズ(ラスプーチン)	2,095,900	あぶそ・せみ㊀	ALL
7	スーパー上海(クエスト)	71,200	OMI	ALL 時間やりなおしなし
8				すべてのゲーム 連射なしです
9				
10				

ファミリーランドピノキオ ☆=2
北海道札幌市北区北35条西10丁目 ☎(011)737-9215

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳	475,300	怖いんだ。怖いぐらい君の事が好きなんだ。	リョウ　ALL
2	富士山バスター	413,500	何も贅沢な訳じゃないいや誰よりも貪欲かも	侍 8面
3	達人王	1,142,390	知れない。ただ君が欲しい。	2P側
4	アンダーカバーコップス	9,964,280	目を閉じれば声が聞こえる。一秒でも	ローザ ラストステージ
5	リーサルウエルポン3	170,450,460	多く君と一緒に時間を過ごしたい。	ピンボール
6	メジャータイトル2	ハイスコア募集中	不思議だね。気持ちなんて形が無いのに	
7	ストリートファイター		こんなにも心が飢え身体が振えるよ。	
8	超時空要塞マクロス		理由は判っているんだ判り過ぎているから	
9	カプコンワールド2		かえって僕を臆病にしてるかも知れないね	
10	ヘクシオン		だけど嘘はつかないヨ一番好き魔法使い山田	

JOYCOM'S ☆=5
福島県いわき市平字白銀町1－4 ☎(0246)23－2965

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	富士山バスター(侍)	628,200	今月は土浦にはすまないと思っす。しかも富	ALL　㊖付 Ⓟ×6
2	富士山バスター(芸者)	783,300	士山ばっかりで。 JAMA	ALL　㊖㊙付 Ⓟ×11
3	富士山バスター(相撲)	980,300	スラム街の王 SIM.A	ALL　㊖㊙付 Ⓟ×13
4	富士山バスター(かっぱ)	1,200,400	YM.T生きてるか!! To－y㊰	ALL　㊖㊙付 Ⓟ×21　Ⓓ×1
5	富士山バスター(忍者)	1,049,100	最近こないっす アベQ'－今チキショウ	ALL　㊖㊙付 Ⓟ×?
6	富士山バスター(将軍)	889,100	自爆そして廃車 To－y㊰	ALL　㊖付 Ⓟ×9
7	富士山バスター(かぶき)	839,900	犬じゃないよ健だよ NAS－HINO	ALL　㊖㊙付 Ⓟ×14
8	富士山バスター(さぶ)	993,400	II゛全国大会一回戦敗退SIM.A	ALL　㊖㊙付 Ⓟ×16　Ⓓ×4
9	龍虎の拳	744,170	出ないものは出ないPIYO	ALL　Ⓟ×11 ロバート
10	戦斧デスアダーの復讐	ALLしてない	してもポイント残らないっす	天地IIはいつ?

ゲームランドキンコンカン&ドリーム ☆=8
宮城県仙台市若林区土樋45－3 ☎(022)268-9498

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス	6,261,300	OAG²－ORE㊊	2－7 2P使用
2	フィグゼイト(ランジェロ)	2,006,760	ちこくした許して㋻	2－5
3	フィグゼイト(カルホーン)	1,820,000	ソルダム入れて♡㋻	2－3
4	フィグゼイト(ハワード・ヤング)	1,484,080	みんなスコア出して㋻	2－2
5	バース	6,297,200	福島大新幹線通学者㊗	ノーミス ALL
6	カプコンワールド2	882,700	まだノーマル クリアできない㋕	魔法使い使用 92%
7				
8				
9				
10				

NTK 2店合同 ☆=17
北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	富士山バスター	650,000	くまっこいたろ～	ALL 将軍
2	富士山バスター	687,900	ほりせきま(大バカ者)	ALL
3	富士山バスター	565,900	SARGM－VIC	ALL
4	富士山バスター	578,500	伊魔異大先生	ALL
5	富士山バスター	501,700	よしみ先生	9人目
6	F/A	719,500	KAN	5面
7	アンダーカバーコップス	10,939,260	YYQ	ALL
8	カプコンワールド2	405,400	BAL(ログ)さん	83% ねこ使用
9	超時空要塞マクロス	3,835,900	KAN(2P側)	9[illegible]
10	龍虎の拳	409,370	???誰でしょう???(ガイルおぢさん)	RYO使用 ラストの天狗

プレイランドスカイシアター ☆=88

埼玉県深谷市西島町2−20−25 ☎(0485)73−8667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳(ロバート)	1,019,080	PST−JUN㊙	ALL ALLⓗ
2	ワールドヒーローズ連付(ハンゾウ)	2,238,400	PST−USA㊉	ALL
3	ワールドヒーローズ連付(フウマ)	2,217,800	PST−USA㊉	ALL
4	ワールドヒーローズ連付(ドラゴン)	2,233,800	PST−JUN㊙	ALL
5	ワールドヒーローズ連付(ジャンヌ)	2,432,100	PST−KLS㊌	ALL
6	ワールドヒーローズ連付(J・カーン)	2,011,300	PST−JUN㊙	ALL
7	ワールドヒーローズ連付(ブロッケン)	2,280,300	PST−S、R	ALL
8	ワールドヒーローズ連付(ラスプーチン)	2,612,300	柊BUG	ALL
9	富士山バスター(相撲)連必付	924,400	柊BUG	ALL
10	富士山バスター(さぶ)連必付	1,030,600	論外	ALL

今市ゲームセンター ☆=6

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)22−0724

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳	889,910	STEAL−MYS−RYO	クリアー 1コイン P×13 RYO
2	■虎の拳	489,260	STEAL−MYS	クリアー 1コイン P×5 ロバート
3	アンダーカバーコップス	8,605,720	SHT−CYR−MER	RD、5 1コイン マット
4	アンダーカバーコップス	7,870,720	SHT−CYR−NG−ボンバーⓂ	RD、5 1コイン ローザ
5	カプコンワールド2	1,021,300	SHT−CYR−NG−ボンバーⓂ	88% 1コイン ビギナースタート
6	ソニックウィングス	960,300	SHT−CYR−MER	2−5 1コイン F−14
7	ソニックウィングス	739,300	SHT−CYR−NG−ボンバーⓂ	2−3 1コイン F−15
8	ソニックウィングス	675,400	SHT−CYR−MERⒷ	2−2 1コイン AJ−37
9	達人王	1,021,560	SHT−CYR−MER	RD、S 1コイン
10	ブロックカーニバル	345,300	SHT−CYR−MER	ALL 1コイン P×1

ハイテクセガ高崎 ☆=161

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25−1972

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	戦斧デスアダーの復讐(スタンブレード 必付き)	偏差値789	ESSAY−MYK	ALL 残0
2	戦斧デスアダーの復讐(ドーラ 必付き)	偏差値795	ESSAY−MYK	ALL 残1
3	戦斧デスアダーの復讐(ゴアとギリアス必付き)	■差値793	ESSAY−MYK	ALL 残1
4	戦斧デスアダーの復讐(リトルトリックス必付き)	偏差値809	ESSAY㊙新命明	ALL 残1
5	達人王	2周目1面(1,490,210)	N、Yから参上! ECM−S、T²	1up×1
6	デザートブレーカー(篁幻蔵 連付き)	907,000	霊視パワー炸裂宜保愛子「見えます」Ⓔ新命明	ALL 爆破予告
7	デザートブレーカー(篁幻蔵 連なし)	863,930	木っ端微塵の新声社「見えるんです」Ⓔ新命明	ALL 集計方法最高
8	サンセットライダーズ(連なし)	1,084,930	ESSAY−Mig−空 生透	ALL 残0
9	アラビアンファイト(シンバット連必付き)	73,540	悪魔のささやき「高崎崩壊」Ⓔ大穴船長	ALL 残0
10	アラビアンファイト(ダッタ 連必付き)	37,170	マリア像が流す血の涙「集計対象ゲーム0」Ⓔ大穴船長	ALL 残0 ※全機種標準設定

ガリバー熊谷店 ☆=4

埼玉県熊谷市筑波2−49−8フォーラム秋山ビル1F・B1 ☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	F/A(6弾拡散連付)	1,071,150	ダライアスに分裂爆弾へたすぎくん	7面 JA−37
2	F/A(4弾拡散連付)	1,039,100	一週間後某店からダライアス消える Eくん	7面 F−14D
3	F/A(4弾集中連付)	1,178,050	やーめた いーらね EDOくん	8面 GR・5
4	F/A(6弾半自動連付)	972,700	鬼の体育指導員 YAMくん	7面 ACM
5	超時空要塞マクロス(2P連付)	8,001,900	目白に魂を置いてきた TAKくん	2周ALL
6	富士山バスター(忍者必付)	1,070,000	ひげよさらば! おかざきくん	ALL P×9 D×2
7	富士山バスター(カッパ必付)	1,039,700	東大生を家庭教師につけられた かずくん	ALL P×13
8	富士山バスター(カブキ必付)	977,200	YAMくんひどいよ! あつしくん	ALL
9	ブランディア(イリアナ)	7,868	もう来ない たけしくん	ALL 1本勝負設定
10	達人王	1,317,340	雨にも、打ち切りにも負けない EDOくん	ラスボス 連付

八千代プレイランドカーニバル ☆=36

千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	カプコンワールド2	5,201,600	クイズを切り裂け! GMC−WGFC−MAR	ALL魔法使い 96% Ⓟ×10
2	X−MEN(2 Pyer, STORM)	1,811	決め技はストームコレダー Rai	ALL
3	アンダーカバーコップス(マット・ゲーブルズ)	13,283,810	Dr, K	ALL 残×2
4	超時空要塞マクロス(2P側 連なし)	7,561,800	アーマード雷龍 FLA−HSS	ALL
5	スティールガンナー2(クリフ)	308,620	宇宙戦艦コモラ DDS	ALL 65,2%
6	ウルフファング(Cコース 連付き)	1,216,100	永バじゃないけどA級バターン 高沢一成	ALL 閃光使用
7	デスブレイド(ファイター 連付き)	1,283,400	全裸超人ハダカーマン 文GACHAPIN四	ALL Ⓟ×8
8	デスブレイド(ファイター 連なし)	1,078,600	REC−TOKKO文(赤飯前)四	ALL Ⓟ×6
9	B・ラップボーイズ(TOP)	7,173	文Ⓑ	以上、全機種ノーマル・1COIN
10	富士山バスター(カッパ必付き)	1,179,200	レッドさつま故障中 Ⓑ−SATSUMA	ALL P×19 Ⓓ×2

モンテカルロ ☆=9

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	富士山バスター(侍)必連なし	932,000	魔B党−DICK	ALL P×15 残像百裂■!!
2	富士山バスター(さぶ)必連なし	915,300	永井美奈子命! 魔B党−党首(19)	ALL P×15 和之愛してる♡
3	富士山バスター(かぶき)必連なし	988,700	RIEKO命! 魔B党−ⒽARU	ALL P×10 早く帰ってきてね
4	富士山バスター(将軍)必連なし	780,800	天下の 陸自小林3尉	ALL づがん P×9 D×2
5	ブランディア(ジュレーン)	5,283	天翔けるペンギン 店員TmkII	1コイン ALL 死んでもぉたぁ!
6	ブランディア(ディオクレス)	6,958	魔B党−ⒽARU	ALL まってるわ♡♡
7	ブランディア(レツ・ゼン)	7,109	ぼるてっかの人	1コイン ALL
8	カプコンワールド2(魔法使い)	4,085,600	DJIこと加藤	1コイン ALL 93%やった!
9	F/A(JA−37)連付	1,025,050	「アチチッチ」魔B党−ⒽARU	7面ボス
10	F/A(F/A−18E)連付	940,950	DICK	7面 連付でも連打!

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=3

埼玉県所沢市緑町1−3 ☎(0429)25−1551

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII′(春麗)	1,239,800	T・H	連なし ALL
2	ストリートファイターII′(ガイル)	1,107,000	ゲームセンター店員L	連なし ALL
3	ストリートファイターII′(リュウ)	1,253,300	ACE−BOON	連なし ALL
4	龍虎の拳	253,320	雷神様	連なし
5	龍虎の拳(対戦)	18人抜き	STREET GAHG	連なし
6	デッドコネクション	316,900	T・N	連なし ALL ゲーリー使用
7	ワールドヒーローズ(ハンゾウ)	1,206,800	メン・タン・ピン	連なし ALL
8	ワールドヒーローズ(J.カーン)	1,386,700	PROTEX BLUEへ	連なし ALL
9	ワールドヒーローズ(ブロッケン)	1,602,100	ペコちゃんFIGHT!	連なし ALL
10	ワールドヒーローズ(ドラゴン)	1,376,200	平成特攻野郎 RANG!	連なし ALL

ゲーム in DAIEI ☆=6

千葉県市川市南八幡4−1−7駅南ビルB1 ☎(0473)76−9764

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	F/A(6−WAY)	1,227,350	DUS	STAGE 8 JA−37
2	F/A(SEMI−AUTO)	1,021,850	DUS	STAGE 7 ACM
3	F/A(AUTO)	765,500	PC9801−LC リカちゃん	STAGE 6 A−10A
4	富士山バスター(さぶ)	688,400	GACHAPIN	ALL
5	富士山バスター(芸者)	554,300	SRM	ALL P×6
6	カプコンワールド2	4,146,300	MIRAGE− B・Kⓒ	ALL 94% 魔法使い
7	ジンジンジップ	796,330	MIRAGE− MAXⓒ	STAGE 6
8	ブランディア	7,810	ぞんびのあたま	ALL ディオクレス
9	バース	8,109,200	リナインバース	ALL
10	達人王	1,181,050	星ぼえ夢	STAGE 6

プレイシティキャロット二荒店 ☆=7

栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(0286)34−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ウルトラマン倶楽部	1,807,000	遊んでたらでちゃった	ALL レオ使用
2	F/A	690,550	しん	R−5 F/A−18E
3	カプコンワールド2	1,589,000	ずわいがにポーション実はポーションオブエナジードレイン	75% 魔法使い使用
4	ソルダム(ノーマルモード)	1,472,810	テリーファックはプロで通用するのか?	イージースタート ライン199
5	ソルダム(セキーロモード)	861,720	今回は50音順です イタリア製ウェハース	レベル53 ライン194
6	超時空要塞マクロス	8,100,400	ESSAY−Ⓔ流PAR国	2周ALL 残3
7	龍虎の拳(リョウ)	544,700	二種落ちた記念 MRO	ALL
8	龍虎の拳(ロバート)	675,580	■の黄昏錬金術会 "SPT"	ALL
9	ワールドヒーローズ(ハンゾウ)	1,977,500	ボギャーンよしざわ	ALL
10	ワールドヒーローズ(ドラゴン)	1,533,100	穴ウメマスター−NOR	ALL

君こそゲーメスト！

その1

F/A	連付き	2,051,200 JA-37	TYRANT-星白金-まらさし君	ノーベル&ヒノーズ下井草店&タロー （東京）
	連なし	2,03,0500 JA-37	TYRANT-星白金-まらやり君	
ソルダム	ソルダムモード	10,000,000+α	全国6店、個人申請1名の皆様	
	セキーロモード	3,019,760	DCC-AGAS-KACⓅ	イエローハット （愛知）
ブランディア		イリアナ 18,053	サーカスの怪人	扇が丘レジャーセンター （石川）
V.R.	ビギナー	マニュアル 3'10"68	V.R.大会やりましょうのRAN	個人申請 プレイタウンYOU&YOU石井店 （東京）
	ミディアム	マニュアル 3'09"31	武蔵野市建設部道路課設計係のRAN	個人申請 プレイタウンYOU&YOU石神井店 （東京）
	エキスパート	マニュアル 4'03"68	夢子ちゃん大好きのRAN	個人申請 プレイタウンYOU&YOU石神井店 （東京）
デザートブレイカー	連付き	907,000	霊視パワー炸裂宜保愛子「見えます」Ⓔ	ハイテクセガ高崎 （群馬）
	連なし	863,930	木っ端微塵の新声社「見えるんです」Ⓔ	
アラビアンマジック		連 32,721 シンドバット	EGC-㊮STR （へなちょこ返上）	キャッスル&YOU² （東京）
ガンバスター		3,068,400 スパーク	僕、会社やめました。TYRANT-KEN	ノーベル&ヒノーズ下井草店&タロー （東京）
ジンジンジップ		1,645,290 2-2	KSG（縦シュー激愛会）	個人申請 コスモランド鹿島店 （茨城）
超時空要塞マクロス	連付き	9,239,300	HYAKU-京城屋	タイトーイン002スタジアム （大阪）
	連なし	9,201,100	ⒺCYR-Ⓜ麻耶ちゃん	キャッスル&YOU² （東京）
カプコンワールド2		5,651,100 魔法使い	超大型ルーキー！CYR-じゃんけん爆弾	荏原ゲームコーナー （東京）
龍虎の拳	リョウ	1,050,970	ぴょんぴょん愛読ヘッドロココFC㊮STR	荏原ゲームコーナー （東京）
	ロバート	1,019,080	PUST-JUN㊇	プレイランドスカイシアター （埼玉）
富士山バスター	忍者	1,450,900	FAD-R・A	チャレンジバンバン （愛媛）
	かっぱ	1,290,200	森山祐子FC MDK-GUN	個人申請 ゲームプラザミッキー （広島）
	侍	1,255,300	キャラ別希望 東方仗助	チャレンジバンバン （愛媛）
	将軍	連 1,092,900	〆切日に無断欠勤！その方切腹を命ずTER	ゲームセンターUFO4店集計 （東京）
	さぶ	連必 1,050,800	同じく無断欠勤！打ち首獄門に処すⒿONY	ゲームセンターUFO4店集計 （東京）
	相撲	連 1,022,400	G.R.H.R-I㋬	モンキーハウス本館 （福岡）
	歌舞伎	必 977,200	YAMくんよりひどいよ！あつしくん	ガリバー熊谷店 （埼玉）
スタジアムクロス		2'41"34	DCC-AGAS-JYY	イエローハット （愛知）
デッドコネクション		連 339,940	CYR-イエティ	ノーベル&ヒノーズ下井草店&タロー （東京）
バブルトラブル		515	F-GLD	個人申請 プレイシティキャロット花小金井店 （東京）
ワールドヒーローズ	ハンゾウ	連 2,238,400	PST-USA㋙	プレイランドスカイシアター （埼玉）
	フウマ	連 2,217,800	PST-USA㋙	
	ドラゴン	連 2,233,800	PST-JUN㊇	
	ジャンヌ	連 2,432,100	PST-KLS㊌	
	J.カーン	連 2,011,300	PST-JUN㊇	
	ブロッケン	連 2,280,300	PST-S.R	
	ラスプーチン	連 2,612,300	柊BUG	
ファイナルラップ3	サンマリノ	2'20"75	SUR-やまけん	個人申請 ヒノーズ下井草店 （東京）
	スペイン	2'24"46	SUR-NORI-P-E	個人申請 ヒノーズ下井草店 （東京）
アンダーカバーコップス	マット	必 15,092,600	春麗とワルキューレにマットシェイクDEN	プレイシティNASA杉本町店 （大阪）
	ローザ	必 15,207,500	ローザの3サイズ入手 AXIOM-DEN	

今月はニューゲームが目白押し。AMショーの出展機種が8つまとめて集計対象になりました。

1番人気はF/A。最初の月とあってか、機体別に申請が大きく傾ってしまい、部門別集計には無理があったので、今月はとりあえず全機種まとめて連射別にしました。次回からは対空ショット別に6部門（6-WAY、5-WAVE、ストレート、セミオート、オート、フルオート）で集計します。フルオート以外は連射別にする予定です。

今月トップを取ったのはおなじみのま○さし君。JA-37以外の機種でも圧倒的な強さを見せています。来月までこの差をキープできるか？

続いてソルダム。ソルダムとセキーロのモード別に集計です。スタートレベルは問いません。ソルダムモードは早くも1千万点が達成されたので、来月からは達成時の最短ライン数で争います。

ブランディアはキャラによって相当点差が出るようですが、キャラ別に集計するほど申請数が多くなかったのでまとめました。

V.R.はAT、MTまとめてコース別に集計です。こちらもおなじみの名前が独占してますね。次回からはツインバージョン（4周設定）の集計も予定しています。

デザートブレイカーは、店

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=16

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コズモギャングザビデオ	9,124,560	古川　修一	32クリア
2	ストリートファイターII´	1,505,300	西方　基博	ケンALL 対戦ナシ
3	ソニックウィングス	975,900	VSC-ATSU	2-5　F14
4	ブランディア	7,917	TTP研究-菊地	レツ・ゼン ALL　1ミス
5	フィグゼイト	1,426,440	えのけん.金	最終面のボス
6	バッキーオヘア	31,250	えのけん	ジェニー　5面
7	超時空要塞マクロス	8,351,000	オリエントしもにし	クリア
8	ソルダム	3,598,070	帝王再び!	ノーマル　L105 ライン262
9	F/A	866,950	手がいててえ	ACM　ステージ6
10	コカコーラスズカ8アワーズ	3´20"75	マッハ　猿・猿・猿	複数プレイ

池袋プレイランドラスベガス ☆=12

東京都豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦斧デスアダーの復讐	偏差値712	SEP-TEN 青すぎるスコア	1Cリトル使用 2回めのDアダー
2	F/A(連なし)	1,016,500	修業あるのみN	1コイン　8面 ACM
3	ソルダム（ソルダムモードスコア）	10,000,000+α	CYR-イエティF DAB.S	LV208 LV180
4	ソルダム（ソルダムモードローライン）	536ライン	DAB.S	1000万点達成時 LV180
5	ソルダム（セキーロモード）	1,433,600	DAB.S	LV57 バイソンフォード
6	超時空要塞マクロス（連なし）	8,685,000 8,364,700	C&P-ILMみ DMD	1P側　ALL 2P側　ALL
7	ワールドヒーローズ	1,964,900 1,608,700	RYU・S・A DAB.S	ALL　ハンゾウ ALL　マッスル
8	ウルトラマン倶楽部	1,982,200	まだやるDAB.S	1コイン　ALL レオ使用
9	ファイナルラップ3	2´25"31 2´22"46	HAL	スペイン サンマリノ
10	ソロモンの鍵	10,697,424	偽者がライバルJAL	1コイン　ALL ノーミス

ノーベル&ヒノーズ下井草店&タロー ☆=216

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	F/A（6-WAY、連付）	2,051,200	TYRANT -星白金-まらさし君	ノーマルALL JA-37　Ⓚ②
2	F/A（5-WAY、連付）	1,973,150	TYRANT -星白金-まらかす君	ノーマルALL F-16　Ⓚ②
3	F/A（STRAIGHT、連付）	2,031,100	TYRANT -星白金-まらさす君	ノーマルALL GR、5　Ⓗ②
4	F/A（SEMI-AUTO、連付）	2,037,450	TYRANT -星白金-まらむき君	ノーマルALL ACM　Ⓗ②
5	F/A（AUTO、連付）	1,906,750	TYRANT -星白金-まらむく君	ノーマルALLⓀ Mir2000②
6	F/A（FULL-AUTO、連付）	1,954,700	TYRANT -星白金-まらだし君	ノーマルALL F-117AⓀ②
7	F/A（6-WAY、連ナシ）	2,030,500	TYRANT -星白金-まらやり君	ノーマルALL JA-37　Ⓗ②
8	デッドコネクション（1P、連付）	339,940	CYR-イエティ	ノーマルALL ②
9	X-MEN（4PVer）	1,218	Rai	ノーマルALL ストーム　②
10	ジンジンジップ（2P側、連付）	1,608,650	GMC-GAUT -らじあめ	ノーマルALL ②

荏原ゲームコーナー ☆=235

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)3781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	F/A（JA-37連）	1,977,150	ついにミューテーから開放!!HST㊍SPT	ALL
2	F/A（ACM連）	1,990,200	銀嬢伝にハマった㊍SPTユナユナユナユナ	ALL
3	龍虎の拳	1,050,970	ぴょんぴょん愛読ヘッドロココFC㊮STR	ALL P×16
4	F/A（F-117A連）	1,283,800	DQやりすぎ。スコアはじゃっお休みぃ～V	ラスボス　仲間42種類集めたよ♡
5	ソルダム（ノーマル）	1000万+α	穴ウメで申しわけない㊯Pow様	LINE203 LEVEL612
6	ソルダム（セキーロ）	2,454,830	スーファミパッド違法改造大好き㊯Pow様	ALL ライン266
7	カプコンワールド2（魔法使い）	5,651,100	超大型ルーキー！CYR-じゃんけん爆弾	ALL P×13 38-211-107?
8	スーパー上海（クエスト）	88,300	㊴	ALL 6面 →122
9	ミューティションネーション（連なし）	3,212,300	自動穴ウメ機能付き? by　ず	ALL
10	ヘクシオン（スラッシュ）	354,117	100万見えてるのに㊴MKZ	ライン320 レベル　77

ゲームセンターUFO 4店集計 ☆=89

東京都町田市旭町1-7-5 ☎(0427)29-5603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブランディア（1P・ガリアノス）	9,265	「苦しゅーない恥麗寄れ」超絶恥垢神体野郎段平	ALLD×1残0 以下2設ノーマル
2	ブランディア（1P・ディオクレス・トマクギル）	10,295 7,206	ブロウアップ野郎!! I♡ヒデキBT夫婦入	ALLD×1残0 ALLD×1残0
3	ブランディア（1P・イリアナ）	9,807	ブリメIIでみんなヤッてね♡CAT水野亜美	ALLD×2残0 遂に一位へ君臨!
4	ブランディア（1P・レツ・ゼン）	9,985	装着しながらプレイ!セーラー福島家族計画	ALLD×1残1 翁が自慰して以上
5	ブランディア（1P・ジュレーン・必付）	8,692	俺のレバーは4方向!連付野郎D、ELF必付	ALLD×2残0 ステックレバー
6	富士山バスター（1P・侍・連付）	1,206,300	もう故郷に帰れません FGK BIG-K㊪	P×15　D×4 ・が載る頃70万
7	富士山バスター（1P・将軍・連付）	1,092,900	〆切日に無断欠勤!その方切腹を命ず!TER	P×11　D×0 ・又は島流し
8	富士山バスター（1P・さぶ・連必付）	1,050,800	同じく無断欠勤!打ち首獄門に処すⒿONY	P×16　D×1 ・又は江戸追放
9	スーパー上海（パラダイスモード）	131,500	GainaxFC酋長アクティヴ・ハートⓎ	1cR-7しかもブロウアップ!
10	ハイパーオリンピック（凶器㊕部門）	618,610	俺の連射で昇天するかい?JBL-ONY㊯	1C8-槍投げ 1周のみイージー

カジノカーニバル ☆=14

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス	6,641,700	CCB私が真こちゃん ベタフライ	2-7
2	ウォーリーをさがせ!	1面クリア 3秒	ひつじ すごいすごすぎる	
3	メジャータイトル2	-6	ひつじ なかなかやるな	3コイン
4	達人王	1,470,750	24にして17の男に借金を背負う豊憲	2-2
5	龍虎の拳	411,500	カジノ皆勤賞 学校はいつも有給	クリア
6	名人戦	999	男そがいつもうるさい白い目で見ている	カウンターストップ
7	名人戦	内藤5段を23手詰	のりお	
8	ドットリ君	4面	カジノ4名のみなさま	
9	ストリートファイターII´	1,131,800	ガムブロいなさん	ダルシム
10	コラムス	ジュエル約800	黒滝店長	コラプロ

キャッスル&YOU² ☆=264

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウォリアーブレード（ラスタン必）	460,080	EXCEL-KUMA	ALL
2	ウォリアーブレード（デューイ必）	398,780	EXCEL-KUMA	ALL
3	超時空要塞マクロス（連なし）	9,201,100	ⒺCYR-Ⓜ麻耶ちゃん	ALL
4	F/A（6-WAY連）	877,450	EXCEL-KUMA	6面
5	ガンバスター（スパーク）	2,995,200	TYR-KEN	ALL
6	ガンバスター（機雷）	2,911,500	TYR-KEN	ALL
7	ライディングファイト	444,740	EXCEL-ソーヨノ星人	3面　※全機種ノーマル
8	スターブレード連	2,283,100	TYR-KEN	ALL
9	トライゴン	5,730	〆切日前日に入荷	2周クリアは誰が1番だ!?
10	ドラゴンクエストV（エスターク）	8ターン	ⒺSSC-ネズミ	味方モンスター43匹全部カンスト

西銀座ゲームプラザ ☆＝4
山梨県甲府市中央１−12−43　☎(0552)32−5656

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	V.R.	3′13″15	T.K	ビギナー
2	V.R.	3′14″46	J.D	ミディアム
3	V.R.	4′08″56	KEK	エキスパート
4	超時空要塞マクロス	8,054,300	FLAP−セーラーマーズ−ANP	ALL 残0 1P側
5	龍虎の拳	584,450	FLAP−MAD	ラスボス リョウ
6	ワールドヒーローズ	2,195,900	TEIを抜く? 総師−ANP	ALL まっする P×10
7	ファイナルラップ３	2′15″38	音速の貴公子 R.M	イングランドGP スピンゴールなし
8	ストリートファイターII′	1,344,000	あなうめ R.M	ALL ツメ×2 タルミス
9	カプコンワールド２	1,126,300	頭がウニ! BYT	1C 魔法使い 84%
10	F/A	申請なし	どーしたFLAP	

ゲームプラザニューヨーク ☆＝3
神奈川県鎌倉市大船１−22−26大船会館２F　☎(0467)44−0027

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	F/A (JA−37)空地(連)	1,614,850	ECM−FISCHER	ALL 3ミス
2	F/A (ACM)空地(連)	1,244,200	遊(J)	8面
3	F/A (GR−5)空地(連)	1,235,450	ECM−FISCHER	8面
4	龍虎の拳	794,340	Luck−乱舞(な)	ALL P×12
5	富士山バスター (将軍)	756,500	Luck−目押し太郎(な)	ALL P×7
6	超時空要塞マクロス(連)	8,112,200	CHAT−CYR−スピード指数君(万)馬券	ALL 残2 2P側
7	カプコンワールド２ (魔法使い)	4、583,700	謎の新人 CYR−じゃんけんキッズ	ALL 97% 来店ありがとう!
8	フィグゼイト (ハヤテ)	5,626,710	VMT−ABU	4−3
9	達人王	1,501,360	ECM−SSI−仲代桂子	2−1
10	ソニックウィングス (IDS(連))	1,470,400	CYR−SIT−M.K	ALL サル×1

中央プラザ大泉店 ☆＝3
東京都練馬区東大泉１−35−６永楽ビル２F　☎(03)3978−5434

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソルダム(ノーマル)	6,096,720	ⒽCバージン 太刀川エライ!!	LV127 ハードから ライン327
2	ソルダム(セキーロ)	821,790	たからちゃん−大阪出張現地妻か?	LV54 ライン187
3	ブランディア	8,349	KOU−祝昇進S氏!!「はめだよ!!」	レツ・ゼン
4	スーパー上海	1,309,100	素人生撮り女子高生愛のテストP２	4−1
5	コラムス	3,454,927	STS−けつがいたいもしも…ぶっ殺ス。	LV122
6	超時空要塞マクロス	5,413,900	OKA−高田が強いか北尾が弱いか。	2−6
7	ソニックウィングス	1,144,900	秘話−バーンセッキーどこいった。	2−ラスト
8	ブレイゾン	3,678,300	SBG−ウッキーさん	
9	達人王	1,067,250	公認86−マッポもOK	6面
10	タンブルポップ	1,078,900	スーパーCIVIC山車号	

夢空間ファンタジー ☆＝3
長[redacted]県茅野市ちの丁田2732−１　☎(0266)72−5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス	7,782,800	EPT−ラッキースター H.S	VF−1A使用 (連)有 2周ALL
2	F/A	631,900	EPT−ラッキースター H.S	ACM使用 (連)ナシ R−5
3	龍虎の拳	446,680	DES−SUP	(連)ナシ S−8 RYO使用
4	ストリートファイターII′	1,202,100	AXUS	ザンギエフ使用(連)無 ちょーひさびさ
5	タンクフォース	325,200	人間模怒寄	(連)無し R−16
6				
7				
8				
9				
10	エレメカ「ドラえもん」入荷!	全国のゲーマー遊びに来るべし!		

プレイスポット・サン ☆＝58
神奈川県小田原市栄町１−14−57　☎(0465)23−3791

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソルダム (ノーマルモード)	8,599,200	血祭り君	LV158 436ライン
2	ソルダム (セキーロモード)	1,237,120	血祭り君	51階
3	超時空要塞マクロス	6,720,600	スカイアドベンチャー超必殺技お便じゅ (P)	2周目7面
4	F/A (IDS)	6面	配島君	
5	究極タイガー	9面	松村道也凱旋予定記念 イケニエ×1 PUL	
6	ストリートファイターII′ (ベガ)	1,200,800	CBX−(ま)	ALL
7	龍虎の拳 (リョウ)	449,810	ドラクエ限界!べん!	ALL
8	ストリートファイターII (リュウ)	1,211,600	ぱるねえ	ALL・無敗
9	ストリートファイターII (ケン)	1,472,400	しんしゃ	ALL
10	ストリートファイターII (ガイル少佐)	1,518,500	今季で退く男! MP(Ⅱ)−Y・K	FFIIやるしか! ALL

ゲームセンターコパIII ☆＝67
神奈川県[redacted]野市南矢名62−42　☎(0463)78−0610

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	F/A (JA−37・(連))	1,487,700	CYR−TEM(武)	ALL ノーマル 残ゲージ×1
2	F/A (F−16・(連))	1,582,050	CYR−MST	ALL ノーマル 残ゲージ×2
3	F/A (Mir−2000・(連))	1,531,700	CYR−MST	ALL ノーマル 残ゲージ×2
4	F/A (GR・5)	1,683,450	CYR−MST	ALL ノーマル 残ゲージ×3
5	F/A (ACM)	1,884,150	CYR−MST	ALL ノーマル 残ゲージ×5
6	龍虎の拳 (リョウ)	700,220	DES−ILM!?	ALL P×8 ノーマル設定
7	達人王 (1P)	1,582,470	N.ARC−さとしん	2−2 ノーマル 1UP×1
8	ボンバーマンワールド (1P)	4,461,600	CYR−TEM(武)	ALL 1UP×0 残×0 ノーマル
9	ソニックウイングス (FSX・(連))	1,363,700	かまし	ALL ノーマル 残×0 1万×1
10	ヘクシオン (ビック・1千万点時)	ライン187で達成	CYR−TEM(武)	レベル112 ノーマル設定

プレイシティキャロット松本店 ☆＝7
長野県松本市中央１−３−７セントラルビルB１　☎(0263)35−6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ブランディア (ガリアノス)	7,226	RAI	ALL ノーマル 残×2
2	ブランディア (ディオクレス)	7,354	RAI	ALL ノーマル 残×2
3	ブランディア (イリアナ)	8,474	RAI	ALL ノーマル 残×1 D×1
4	ブランディア (マクギル)	5,165	RAI	ALL ノーマル 残×1
5	ブランディア (レツ・ゼン)	7,508	RAI	ALL ノーマル 残×2
6	ブランディア (ジュレーン)	6,783	RAI	ALL ノーマル 残×2
7	F/A (6WAY)	728,100	Tiny−DIL	6面 ノーマル JA−37使用
8	F/A (SEMIAUTO)	729,450	T・PAC−笑ごま FORNA	6面 ノーマル F/A−18E
9	ソルダム (ノーマルゲーム)	3,209,150	FGD−Bal	レベル87 標準 185ライン
10	ソルダム (セキーロ)	1,392,010	FGD−Bal	レベル52 標準 211ライン

ニュースター ☆＝1
山梨県甲府市国母５−20−16　☎(0552)28−8923

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	F/A	1,214,700	C&P−DAR	8面ボス JA37使用
2	超時空要塞マクロス	7,636,400	C&P−ILM(み)	ALL 2 残2 1P側
3	F/A	761,300	CNN(ケーブルニュース・ネットワーク)	5面 ACM使用
4	ストリートファイターII′	1,019,600	DDT	1コインALL ダルシム
5	ワールドヒーローズ	2,009,900	KGB	ALL M・パワー
6	ワールドヒーローズ	1,784,500	FLAP総師=ANP	ALL フウマ P×7
7	龍虎の拳	482,000	リョウ、サカザキ	1コイン7面クリア
8	カプコンワールド２	284,200	WNN(レスリングニュース・ネットワーク)	魔法使いビギナー ノーマル
9	達人王	962,270	虫島 賢三	6面
10	F/A	794,500	199X年、空から恐怖の健三が降りて来る	5面ボス ステルス使用

ガレージキャロットたまプラーザ店 ☆＝7
神奈川県横浜市緑区美しが丘１−５−８　☎(045)903−4056

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	V.R. (初級)	2′41″68	クイズ王(高)	マニュアル 以下全ゲーム標準設定
2	V.R. (上級)	3′30″15	FD３S	マニュアル
3	ドギューン!!	1,361,190	40inch(志)	
4	龍虎の拳 (リョウ)	401,280	スプラッター(名)	
5	龍虎の拳 (ロバート)	426,430	競馬王(沢)	
6	アンダーカバーコップス (ローザ)	9,642,560	PSY	ALL
7	ファイナルラップ３ (イギリス)	2′22″86	メロン(拳)	
8	ファイナルラップ３ (フランス)	2′28″90	シーブリーズ(熊)	
9	ファイナルラップ３ (サンマリノ)	2′40″95	剣道王(勝)	
10	ファイナルラップ３ (スペイン)	2′34″56	キザ10(前)	

ゲームセンター101&遊
新潟県新潟市小針上山６−12　☎(025)233−3881

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	F/A(1P)	1,086,250	あさげ(鮫)	8面 F−16
2	F/A(2P)	1,343,300	仮	8面BOSS F−16 ACM
3	アンダーカバーコップス	13,066,830	井上備品(騎)	ALL (連)(必) 1ミス ローザ
4	ジンジンジップ	764,190	ケモリン(猫)	6面 (連)付き
5	富士山バスター	600,600	T−Venus−K.t(魂)	ALL 芸者
6	[redacted]虎の拳	260,000	FGK−クリ丸	ALL リョウ サガザキ
7				
8				
9				
10				

オレンジハットとなみ店
富山[redacted]砺波市新又147−１　☎(0763)33−1863

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター ACB−URD	859,900点ALL	『正幸先輩、この三段論法変じゃないです?』	だよ。』(代償行為!)相…『売り上
2	ストII ガイル ACB−URD	サイコ投げ152回	『え?バンブーハードブロウビルトアッパー	げが落ちている以上飲料奉仕を行わ
3	オーダイン ACB−KET	698,200点ALL	の事?』『ま…正幸先輩ってカッコ良い人だと	ざるを得ない!』『何それ?』『所
4	アラビアンマジック 爆裂綱村切り	28,129点ALL	思ってたのに、ゲ…ゲーマーだったんですか	長ん家ペンキ屋なんだよ。』(脳髄切
5	ブロックカーニバル ジャック池田	212,750点4−3	?』(しかも龍虎)『小沼留年したって本まけ	り!)『唯今留守にしてます御用の
6	スカイアラート ジューブ田村	116,100点	?』嘉納…『早瀬そんな事言っとったわ。』早瀬	方は…。』『先輩抱いて下さい。』
7	F/A ナイーズ小沼	431,850点R−3	…『僕小沼の人間関係の事言うただけやぜ!』	千葉…『滋さんこれ誰です?』『高
8	戦斧デスアダーの復讐 ナイス大森	45ptsR−3	小沼…『早瀬さん喋られんなま。』(流言乱舞	校ん時の後輩。』『滋さん男子校じ
9	V.R.エキスパート マッチポンプ早瀬	3′24″62	)『美樹ちゃん君が欲しい。』『稔久さん私の	ゃなかったです?』(超男色技伝授!)
10	天地を喰らえ 早瀬之!嘉納	4,893,100点ALL	事愛してくれてる。』正幸…『春麗に似てん	実在の人物とは多分関係……………

ハイスコア通信①
—お店から—

●ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
11月5日、おかげさまで10周年を迎えました。全機総入れ替えを行い、充実する当店をこれからもよろしく！

●プレイランドファンタジア&バレンシア（秋田）
奇数月発行（予定）の男のゲーセン読本！「ファンタジ庵」創刊号のテーマは「迷惑な客」！君もその一人か!?（from ファンタジア）

●JOYCOM'S（福島）
天地IIの発売にともない、前作も大人気。今なら連射も付いてます。

●ガリバー熊谷店（埼玉）
関東北部である熊谷ガリバーはとても熱いぜ！この季節が一番ゲームにのめり込める時だと思います。みなさまのご来店を心からお待ちしております。（店長）

●池袋プレイランドラスベガス（東京）
12月下旬（20日から24日を予定）に「ベガス感謝祭」を行います。

●ゲームセンターUFO4店集計（東京）
今うちの店では、ハイパーオリンピック（凶器×）が熱いです。今月のスコアに挑戦する人大募集!!チャレンジャー関大前店に挑戦！（M・Lord5人設定ランク最狂モード：2面ボス）

君こそゲーメスト！

その2

バース	連付き	10,511,400 ボンバーためボタン付き	ROBOCOPⓜ	サブカルチュア (福岡)
	連なし	9,849,500	AXIOM-H.Y㊩	プレイシティNASA杉本町店 (大阪)
X-MEN	2Pバージョン 1調設定	ストーム 1,811	決め技はストームコレダー Rai	八千代プレイランドカーニバル (千葉)
	4Pバージョン 1周設定	ストーム 1,218	Rai	ノーベル&ヒノーズ下井草店&タロー (東京)
	6Pバージョン 1周設定	ウルバリン 422	AXIOM-Xenom	チャレンジャー[illegible]大前 (大阪)
スーパー上海	クエスト	88,300	㊄	荏原ゲームコーナー (東京)
ボンバーマンワールド	ノーマルゲーム	4,461,600	CYR-TEM㊝	ゲームセンターコパIII
ウォリアーブレード	ラスタン	必 460,080	EXCEL-KUMA	キャッスル&YOU² (東京)
	ソフィア	必 465,300	殺戮派LSD㊮	ビッグキャロット京都 (京都)
	デューイ	必 398,780	EXCEL-KUMA	キャッスル&YOU² (東京)
ミューテイションネーション	連なし	3,212,300	自動穴ウメ機能付き？ by [illegible]ず	荏原ゲームコーナー (東京)
アラビアンファイト	シンバット	連必 73,540	悪魔のささやき「高崎崩壊」Ⓔ大穴船長	ハイテクセガ高崎 (群馬)
	ダッタ	連必 37,170	マリアが流す血の涙「集計[illegible]ゲーム0」Ⓔ大穴船長	
ソニックウィングス	F-14	連 1,651,600	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム (大阪)
	FSX	連 1,363,700	かまし	ゲームセンターコパIII (神奈川)
	F-15	連 1,476,600	ばるとりっ[illegible]ⓑ	タイトーイン002スタジアム (大阪)
	IDS	連 1,564,400	AXIOM-Xenom嶋	プレイシティNASA杉本町店 (大阪)
	AJ-37	連 1,630,500	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム (大阪)
ヘクシオン	ビッグ最短ライン	187	CYM-TEM㊝	ゲームセンターコパIII (神奈川)
	ロング最短ライン	1,057	明石家たるる	チャレンジバンバン (愛媛)
	スラッシュ	354,117	100万見えてるのに㊄MKZ	荏原ゲームコーナー (東京)
デスブレイド	連付き	1,283,400 ファイター	全裸超人ハダカーマン㊫ GACHAPIN凸	八千代プレイランドカーニバル (千葉)
	連なし	1,078,600	REC-TOKKO㊫ (赤飯前) 凸	
ストリートファイターII	リュウ	連 1,740,600	VAP氏に感謝 ニャンノえすえすえす	プレイシティNASA杉本町店 (大阪)
	E・本田 連付き	1,788,900	CSTⓨ	タイトーイン002スタジアム (大阪)
	E・本田 連なし	1,662,800	これでとれたら幸せです byベガの人	プレイシティNASA杉本町店 (大阪)
	ケン	連 1,757,800	天空の[illegible] セコイミキヲ	プレイシティNASA杉本町店 (大阪)
	ザンギエフ	連 1,756,600	これで終りかも!? ESC-EST長官	サブカルチュア (福岡)
	ダルシム	連 1,795,100	世界最強の強者 マルクス1号 (MSK)	サブカルチュア (福岡)
ブロックブロック	ビギナーコース	101,310	AIM	個人申請 TVスポットポテト (大阪)
サンセットライダーズ	連なし	1,084,930	ESSAY-Mig-空生透	ハイテクセガ高崎 (群馬)
Bラップボーイズ		トップ 7,173	㊫㊫㊫㊫㊫㊫㊫㊫㊫㊫㊫㊫㊫㊫㊫㊫㊫㊫㊫Ⓑ	八千代プレイランドカーニバル (千葉)
D.D.クルー	2Pバージョン F.F	409	八千代のゴクツブシ REC-TOKKO㊫	個人申請 ハイテクセガ葛西 (東京)
	2Pバージョン キング	410	八千代で1番弱い男 REC-TOKKO㊫	個人申請 ハイテクセガ葛西 (東京)
ウルトラマン倶楽部		1,982,200 レオ	まだやるDAB.S	池袋プレイランドラスベガス (東京)
ウルフファング	Cコース	1,216,100	永パじゃないけどA級パターン 高沢一成	八千代プレイランドカーニバル (千葉)
出たな!! ツインビー	連なし	4,636,550	つながれば6万は出る！ NOR㊔	個人申請 渋谷会館モナコ (東京)
ガンフロンティア	連付き	2,022,810	でかしたぞ!! WGFC-DUE	ホワイトハウス箱崎店 (福岡)

によっては数カ月前から入荷していたようですが、正式発売ではなかったということで今月からの集計です。

アラビアンマジック、ガンバスターは、新作ながら今月の更新はなし。先月の隠れトップが一位になっています。ジンジンジップは面数優先。今月は連なしがトップですが、連射別も検討中です。

富士山バスターは申請数が増えたのでキャラ別集計です。バッキーオヘアは永パのため、集計を打ち切ります。

ここで12月末のハイスコア申請の締切日についてお知らせします。年末進行でスケジュールが前倒しになる関係でハイスコア申請も12月20日締切、翌21日消印有効と変更させていただきます。ご了承ください。

さて、ゲーメストのハイスコア集計も早いもので7年目に突入しました。これまで大規模なルール改正は行いませんでしたが、☆の意義の見直し、ハイスコア争い、☆獲得数争いの活性化を狙いとして、11月末集計からルールの一部改正を実施したいと思います。詳しくは126ページをご覧ください。ルール改正後も、「君こそゲーメスト・めざせハイスコア」コーナーをより一層盛り上げていきたいと考えていますので、ハイスコアラー、集計店の皆様のご協力をお願い致します。

ゲームインセガ高岡 ☆＝4

富山県高岡市末広町元畑50－1　☎(0766)24－5883

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳	353, 300	"チチほどにもない" ⓒジョン　NAT	ALL リョウ使い
2	ストリートファイターII´	945, 600	続かるかんは猫の餌 蔵元純一郎談byJ.J	ALL ダルシム使い
3	ブランディア	592, 9pts	"火野レイ最高♡" ByミンメイEVE	ALL イリアナ使い
4	アンダーカバーコップス	13, 256, 980	BALだ　よ～ん　今7時だよ～ん	ALL マット使い
5	アンダーカバーコップス	11, 560, 500	BAL	ALL ザン使い
6	デザートブレイカー	55, 730	園!二上、堀真、ファンキー見てるか?南	2面
7	メタルブラック	503, 420	"我がFZRにささぐ"MAL	ALL 連射装置付
8	サイレントドラゴン	3, 576, 200	金ひろったぞ!!うれしー。　NAT	最終面 カトー使い
9	サンセットライダース	160, 460	オイ!禁煙中じゃなかったのなどがあるJJ	5面 ボブ使い
10	第4回ストII´大会結果	異種格闘技戦優勝 上半身はだか男対決戦優勝	和田くん 山村くん	

HI－TECHSEGA金沢店 ☆＝42

石川県金沢市片町1－3－9　☎(0762)21－9115

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブランディア (ガリアノス使用)	8, 162	IKD－スイマーベロキチ!!㊙	ALL 全台工場設定
2	ブランディア (ディオクレス使用)	8, 071	IKD－ブーメランパンツスイマーベロ吉㊙	ALL
3	ブランディア (イリアナ使用)	7, 980	IKD－クリモリアリモリクリアリタ!!㊙	ALL
4	ブランディア (マクギル使用)	5, 901	IKD－借金E万!!㊙	ALL
5	ブランディア (レツ・ゼン使用)	8, 711	IKD－GON恥林㊁	ALL
6	ブランディア (ジュレーン使用)	5, 596	IKD－オラキオの民・ベロちゃん!!㊙	ALL
7	カプコンワールド2	4, 030, 900	脳みそ大王㋕㊓㊤	ALL　95% 魔法使い
8	富士山バスター (将軍使用㊾)	732, 900	ただうたうたたううだうたう	ALL P×9　D×[illegible]
9	富士山バスター (侍使用)	490, 100	たうたうたう	ALL P×0　D×1
10	龍虎の拳	522, 030	GOR－お兄ちゃん㋶	ALL リョウ使用

ウィルトークTAITO金沢 ☆＝14

石川県金沢市片町1－4－11　☎(0762)62－9351

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳	354, 030	DNA　神と書いて悪神と読む	最近このタイトー内に長田軍団なる
2	リング・レイジ (バトルロイヤルKO JOE使用)	$21, 400	DNA　神と書いて悪人と読む	悪の団体が入って来た。しかもタイ
3	V.R. (上級)	4′16″31	BACKくろパンパン夜も元気だね!	トー支部なる物まで作っていきやが
4	V.R. (中級)	3′22″53	日本の心　中村	った。そこでだこの場を借りて
5	V.R. (初級)	3′17″12	DNA　神と書いてMAC購入予定	下僕の募集をする長田軍団に入りた
6	ブランディア(レツ・ゼン)	7, 511	丹羽・最近夜遊びがひどくなって夜の帝王化	い者は今すぐタイトーまで連絡する
7	クイズ地球防衛軍対戦大会(10/11)	ザゴ相手に優勝	長田軍団タイトー支部たかどーやば夫のバカ	様に!
8	ガンバスター (レーザー)	2, 932, 900	軍人→廃棄	1コイン ALL
9	スーパー上海 (クエスト)	79, 200	杉森マジック	1コイン ALL
10	スーパー上海 (プロフェッショナル)	142, 600	17才女子高生長州力のお嫁さんになりたい	1コイン ALL

扇が丘レジャーセンター ☆＝18

石川県石川郡野々市町高橋町86－2　☎(0762)48－3765

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	V.R. (BEGINNER)	3′11″50	初めて載ったぜ! ZAP	マニュアル7速 視点1
2	V.R. (MEDIUM)	3′10″81	もう少しいくかな D.K.	マニュアル7速 視点2
3	V.R. (EXPERT)	4′05″53	まだまだいくぜ OKD	マニュアル7速 視点2
4	カプコンワールド2	3, 913, 300	シバヤマの㊓㊤	ALL　92%
5	ブランディア	18, 053	サーカスの怪人	ALL イリアナ使用
6	F/A	1, 000, 450	鈴木基(仮名)[illegible]び	JA－37使用㊾
7	アンダーカバーコップス	11, 314, 740	OKD	ALL ローザ使用
8	ウルフファング	3, 300, 800	おひっさ Yottaka	スペシャルコース ALL　剣使用
9		ゲームはあっても、	若者よ!　たのむ!	
10		申請がない!	ゲームをどんどんプレイして申請を!	

イエローハット ☆＝131

愛知県名古屋市中村区則武1－11－9　☎(052)452－5602

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スタジアムクロス	2′41″34	DCC－AGAS－JJY	完走　BEST 39″68
2	ガンバスター	2, 954, 100	H.I	ALL　右左右スパーク
3	F/A　(連なし) (6WAY JA－37)	1, 674, 650	ネロス帝国LUE	ALL　残3 パーフェクト見えた
4	F/A　(連なし) (STRAIGHT GR5)	1, 630, 900	AI.	ALL　残2
5	F/A　(連なし) (SEMI－AUTO F/A－18)	1, 593, 150	AI.	ALL　残2
6	ソルダム (ノーマルモード)	10, 000, 000+α	DCC－AGAS－KACⓅ	LINES266 LEVEL111
7	ソルダム (セキーロモード)	3, 019, 760	DCC－AGAS－KACⓅ	ALL LINES309
8	超時空要塞マクロス (連なし　2P側)	8, 512, 500	末期－やってやる	ALL　残1 1up×3
9	ウルトラマン倶楽部 (レオ)	1, 972, 100	くちびるげダッシュ	ALL　残0
10	ブランディア (レツ、ゼン)	6, 682	クソゲークソゲースーパークソゲー王E.T	ALL　1ミス

ゲームセンター大野プレイランド ☆＝6

福井県大野市陽明町1－1401　☎(0779)65－1146

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	富士山バスター (侍)	265, 600	TWO・P・ISHI!!!	1コイン 7面　㊾なし
2	F/A (ACM)	659, 900	ブランド　オヤジ	5面 ㊾なし
3	F/A (GR・5)	512, 850	CHECKぅ～IHO:Ⓚ	4面 ㊾なし
4	F/A (JA－37)	708, 500	ブランドオヤジ	3面ボス ㊾なし
5	F/A (Mir2000)	514, 100	CHECKぅ～IHO:Ⓚ	4面ボス ㊾なし
6	龍虎の拳 (ロバート　ガルシア)	315, 520	TWO・D・ISHI!!!	7面 ㊾なし
7	龍虎の拳 (リョウ、サカザキ)	231, 220	手に汗にぎる大格闘 ESS－KET[illegible]	7面 ノーマル　㊾なし
8	アンダーカバーコップス (マット)	2, 714, 300	いいぞ!　ナイスガイ ESS－KET[illegible]	3面ボス ㊾なし
9				
10				

ゲームインカナザワ ☆＝12

石川県金沢市安江町3－4　☎(0762)31－3526

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	戦斧デスアダーの復讐 (リトル・トリックス)	偏差値698	ルサンチマンゲーマーエロス玉金	ラストボス ノーマル
2	戦斧デスアダーの復讐 (ドーラ)	偏差値679	デスアダーウキー㋸	ラストボス ノーマル
3	戦斧デスアダーの復讐 (スタンブレード)	偏差値402	ブリーコマンもうやらん　㋸	R.4 ノーマル
4	戦斧デスアダーの復讐 (ゴア)	偏差値314	KRT－Ⓣ	R.3　ボス
5	サンドスコーピオン	2, 379, 100	ボーズでもいける	2－4　ノーマル ㊾付
6	ワールドヒーローズ (ジャンヌ)	1, 905, 800	あとたったの40万	ALL　ノーマル
7	ワールドヒーローズ (ラスプーチン)	1, 856, 700	ブリバリ便造～	ALL　ノーマル
8	ワールドヒーローズ (J・カーン)	1, 647, 600	サルでも出せる	ALL　ノーマル
9	ワールドヒーローズ (ドラゴン)	1, 440, 700	BENZO～	ALL　ノーマル
10	ワールドヒーローズ (マッスルパワー)	1, 428, 100	ブリバリ　かんねんしなさい	ALL　ノーマル

プレイシティNASA杉本町店 ☆=80

大阪府大阪市住吉区山之内3－3－5　☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F/A (A－10A連つき)	1,354,300	8面で4発クラッカ一薬丸マコ(170才)	ALL 残1ゲージ
2	ソルダム (ソルダム)	10,000,000+α	AXIOM－Y.N	LINE561 LEVEL191
3	ソルダム (セキーロ)	2,487,620	EGC－旅POW	ALL 261ライン
4	アンダーカバーコップス (マット必つき)	15,092,600	春麗とワルキューレにマットシェイクDEN	ALL 残2
5	アンダーカバーコップス (ローザ必つき)	15,207,500	ローザの3サイズ入手AXIOM－DEN	ALL 残2
6	バース (連なし)	9,849,500	AXIOM－H.Y斎	ALL 残2 1up×1
7	ソニックウィングス (IDS連つき)	1,564,400	AXIOM－Xenom鳩	ALL 1万×8 ロケット×2
8	ストリートファイターII (リュウ連つき)	1,740,600	VAP氏に感謝 ニャンコえすえすえす	ALL みちゃイヤ～ン
9	ストリートファイターII (ケン連つき)	1,757,800	天空の鼻婿 セコイミキヨ	ALL㊇D×60 爪×3
10	ストリートファイターII (E.本田連なし)	1,662,800	これでとれたら幸せですbyベガの人	ALL㊇D×41 爪×2

ビッグキャロット京都 ☆=175

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447－14ジョイシティ・プランタンB1F　☎(075)211－4429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スターブレード	2,149,700	Zn－T.	ALL 4連有 1クレジット
2	ウォリアーブレード	465,300	殺戮派LSD従	ALL ソフィア必付 リング×2
3	F/A(GR.5)	1,754,750	GOL屋㊕㊮	ALL 1コイン連なし
4	F/A(JA－37)	1,672,600	Sgt.Pepper	ALL 1コイン連なし
5	龍虎の拳	838,920	R.れでおす♡そおふ	1コイン ALL RYO P×14
6	ワールドヒーローズ	1,727,700	え.!?セーラームーンが打切?エホバ君金命	ALL 1コイン M・ハワー 使用
7				
8				
9				
10				

キャノン最前線 ☆=80

愛知県岡崎市康生通東1－6　☎(0564)25－2612

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	カプコンワールド2 (魔法使い)	4,830,500	サイコロのパターン最低だ!! TZMU	ALL P×10 97% ワープ有
2	カプコンワールド2 (ネコ)	4,200,000	穴うめ君NO.1P	ALL
3	F/A (AJ－37)	1,603,100	MOL	ALL 残2
4	F/A (GR.5)	865,700	穴うめ君NO.2P	6面
5	F/A (ACM)	1,251,500	穴うめ君NO.3M	8面
6	F/A (F－117)	1,111,650	穴うめ君NO.4M	8[illegible]
7	F/A (F－14)	1,017,800	穴うめ君NO.5M	7面
8	富士山バスター (将軍・連)	862,200	IML－PET	ALL P×12
9	カプコンワールド2 (魔法使い)	4,400,100	穴うめ君NO.6P	ALL P×2 92%
10				

ジャンボ&ABC ☆=43

大阪府寝屋川市八坂町16－20　☎(0720)27－6102(ジャンボ)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	達人王	1,503,490	MKR	2－1 ボスてまえ
2	アンダーカバーコップス	14,142,100	双截龍PQR㊍	ALL ザン
3	アンダーカバーコップス	14,445,800	END㊡	ALL ローザ
4	カプコンワールド2	3,889,400	VAY	ALL P×1 93%
5	G・I・ジョー	3,543	ドラうそ君	ALL 緑のハゲ
6	アンドロデュノス	1,316,490	ボエマーおちょ	2－2 穴ウメ
7	ワールドヒーローズ	2,077,400	SIG－復活なるか? BBC	ALL ラスプーチン
8				
9				
10				

遊ingポイントセオラ ☆=20

滋賀県草津市大路1－7－12　☎(0775)62－0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	達人王	1,983,640	イージー 3－2ボス 284万 近江からの使者	2周目4面ボス ランク ノーマル
2	龍虎の拳 (リョウ)	758,270	R・れでおす♡ そおふ	ALL パーフェクト×12
3	ワールドヒーローズ (ラスプーチン)	2,321,700	GAC－T－SHYBOY!! (ILK)	ALL ノーマル P×13
4	ブロックカーニバル	510,000	H・Y	ALL 残×1 P×2
5	メジャータイトル2 (アメリカン・コース)	14ホール －6	Mr.S	パワフル使用 1コイン
6	ボンバーマンワールド	1,760,500	ERS渡部	6－7 1up×5
7	超時空要塞マクロス	8,517,500	TRM－2代目 音無響子(DOM)	2周ALL 2P側 残×1
8	バース	6,460,900	ファントム君 元気? SDI－ENA	ALL 連 フロント
9	F/A (ACM)	1,208,400	GAC－MKC!	8面 連
10	アウトラン (Bコース)	4′42″56	玉木君のCR－Xにターボがついた KSGま	接触×1 GTR なんかブーじゃブー

天野スポーツのゲームコーナー ☆=6

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56－2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳 (リョウ、サカザキ)	696,850	AMN	1コインALL
2	龍虎の拳 (ロバート、カジアル)	486,460	AMN	1コインALL
3	ワールドヒーローズ (ジャンヌ)	1,746,500	Y.I	1コインALL
4	ワールドヒーローズ (J、カーン)	1,225,200	M.S	1コインALL
5	ワールドヒーローズ (ドラゴン)	1,238,400	USUI.2	1コインALL
6	ストリートファイターII′ (ザンキエフ)	1,088,300	辛味汁かけ飯	1コインALL
7	ストリートファイターII′ (ケン)	1,345,700	CMB	1コインALL
8	ストリートファイターII′ (バルログ)	1,276,900	Hドワーフえりりんたなやん	1コインALL
9	ストリートファイターII′ (E.本田)	1,264,300	でぶちん	1コインALL
10	F1グランプリ (Dコース)	8′07″455 40ポイント	ナイジエル、マンセル	1コインALL

チャレンジャー関大前店 ☆=42

大阪府吹田市千里山東1－14－2　☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	V.R. (エキスパート)	4′04″71	BACURA	MT
2	V.R. (ノーマル)	3′10″75	BACURA	MT
3	スカイアラート (TYPEA)	646,700	まあ載らんやろ(笑) 奈江吉	ノーマル R.6
4	バース連	9,914,300	最後でバグ25万おちAXIOM－H.Y斎	ALL 残0 1UP×0
5	ソルダム (セキーロ)	2,359,730	たかみくん(仮)	ALL LIME215
6	超時空要塞マクロス	7,638,300	DEVICE－SEI	ALL 連付き 1P側使用
7	X－MEN (6人用Ver.)	422	AXIOM－Xenom	1コインALL ウルバリン使用
8	ガンバスター	1,343,000	TIL－修崎浩斗	R－7 キライ使用
9	ストリートファイターII′ (バルログ)	スターダスト85発	腕ぴくの会 奈江吉	ALL
10	ブランディア	5,003	たけ=OFF!	ジュレーン 1ミス ALL

ダイエーレジャーランド八木店

奈良県橿原市新賀町大字西垣内251　☎(07442)3－1212

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII′ (伸至の恋人春麗♡)	1,408,800	格闘団体TSL大将 春麗の恋人舞雷皇伸至	この胸にいっぱいの愛を春麗に…♡
2	ストリートファイターII′ (ブランカ)	1,202,000	格闘団体TSL 舞雷皇、影 神威・風	スコアネーム新人改め 神威・風
3	ソニックウィングス (キース)(ホワイト卿)	928,700 880,700	2周目の5面きらい 舞雷皇、影 蛟龍・水	2－5 ちょっと 2－5 地球を
4	ソニックウィングス (コウフル)(緋炎)	727,200 593,300	舞雷皇、影 蛟龍・水 舞雷皇、影 神威・風	2－2 救いに… 2－1
5	ソニックウィングス (ヴィリアム)(まお)	767,100 774,000	セーラーヴィーナスのリボンになりたい金時	でもまことのスカートにもなりたい
6	ソニックウィングス (ティービィー)(キートン)	468,100 454,600	ティービィーMII強し舞雷皇、影 神威・風	後ろからのJAS－39改に敗れる
7	ソニックウィングス (2P・日本)	597,800 516,100	舞雷皇、影 蛟龍・水 金時変人ちがう!人参	2人とも2－7!
8	ファイナルラップ3 (フランス)(スペイン)	2′28″56 2′47″10	乙女塾フリークの JOY原やん	りえちゃんのヤンタン面白い
9	達人王	665,900	ABC	ステージ5
10	アラビアンファイト (シンバット)	13,310	集れ我が影よ! 春麗の恋人舞雷皇伸至	ムタ、ノートン粉砕!次はNWA!?

アミューズメントスペースハスラー

三重県熊野市木本町620－1こまや2F　☎(05978)9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マッドドックマックリー	13,450	キング	
2	超時空要塞マクロス	2,453,900	H・N	
3	ワールドヒーローズ	1,674,200	H・N	ブセッケン
4	富士山バスター	142,800	Wing	忍者
5	富士山バスター	284,700	N・NISHI	将軍
6	富士山バスター	123,600	N・NISHI	さぶ
7	富士山バスター	234,000	Wing	侍
8	富士山バスター	531,400	KAI	芸者
9	富士山バスター	68,300	くろこ	相撲
10	富士山バスター	682,400	CUT!	かっぱ

タウンスポットプレイランド ☆=34

大阪府茨木市中津町4－3　☎(0762)36－5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F/A連	2,014,300	負けてると思う CNP－OME－K.N	ALL JA－37 ノーミス 残×5
2	F/A連	1,887,150	CNP－OME－K.N	ALL 残×4 GR－5使用
3	戦斧デスアダーの復讐	780	こーじくん ぷー	TRI×使用 ALL
4	ソルダム(ノーマル)	10,000,000+α	ソルダムーそれだめ ばやはら	ALL(ハード) 408で達成
5	ソルダム(セキーロ)	2,915,440	あなたしだいっすよまえしまかな♡”	ALL エキストラ×3
6	デッドコネクション連	325,280	Mr.うましか君	ALL ゲーリー来店ありがとう
7	ブランディア	9,174	セニヨ	ALL レツゼン使用
8	ブランディア	8,156	KRK	ALL ガリアノス使用
9	ブランディア	7,385	CNP－ボッキーオ●コーオ●ンコー	ALL ディオクレス使用
10	ブランディア	5,749	KRK	ALL イリアナ使用

タイトーイン002スタジアム ☆=91

大阪府豊中市玉川町1－1－35ライオンズマンション102号　☎06(844)0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス (連付)	9,239,300	HYAKU－京城屋	2周ALL 残1 2P側使用
2	超時空要塞マクロス (連なし)	9,172,500	HYAKU－京城屋	2周ALL 残0 2P側使用
3	龍虎の拳 (RYO)	1,016,170	XOK－Professor	ALL㊇ D×0
4	ソニックウィングス (F－14連付)	1,651,600	CYCLONE－KIW	2周ALL 1万×2
5	ソニックウィングス (AJ－37連付)	1,630,500	CYCLONE－KIW	2周ALL 1万×10
6	ストリートファイターII (ガイル連付)	2,130,100	CYCLONE－HURRICANE	ブランカ落ち 爪×2 D×52
7	ストリートファイターII (E・本田連付)	1,788,900	CST㊥	ALL㊇ 爪×2 D×53
8	ライディングファイト (1P連付)	1,465,740	VI－13A－810の 皆様お世話になりま	した。by福里君 ラスボス1C
9	デッドコネクション	319,760	Mr.しおしお君	ALLゲーリー使用 来店ありがとう
10	ソニックウィングス (F－15連)	1,476,600	ばるとりっ君㊝	2周ALL さる×1

ハイスコア通信②
―編集部から―

11月末集計より、ハイスコア集計上のルールを一部、以下のように改正予定です。

☆給付規程について

これまでは集計2か月目以降であれば、申請数にかかわらず、全国1位の記録には☆を給付してきました。しかし、今後は申請数が全国で3店以下のゲームには☆をつけないというようにルールを改正します。

このように改正する最大の目的は、☆1個の較差をなくし、できるだけ公平な☆獲得数争いを促すためです。

最近は発売後しばらくたっても申請が10店に満たない機種が多く、なかには1店からまったく増えないゲームもありました。現行のルールではこのようなケースでも☆を給付してきましたが、これでは人気機種との☆の重みが違い過ぎるとの声が以前から強くあったため、前記のように改正することになりました。

なお、新ルールでは、1機種がキャラ別などで複数部門の集計となった場合でも、申請が3店以下の部門には☆はつかないものとします。

☆獲得数のリセットについて

改正に伴い、これまで累計で表示していた集計店ごとの☆獲得数をリセット（0にもどす）し、改めて獲得数争いをスタートします。

これまでの☆獲得数上位3店は、過去6年間におよぶ集計期間において、とくに優秀な成績を収めたという栄誉をたたえ、第6回ゲーメスト大賞授賞式で表彰します。

今後は1年おきに☆獲得数をリセットし、優秀な成績を収めた掲載店は年度ごとにゲーメスト大賞授賞式で表彰していきます。

集計店およびハイスコアラーの皆さん、来年のゲーメスト大賞に向け、☆獲得に精進してください。これからも「めざせ!ハイスコア」コーナーを盛り上げていきましょう。

■ヒットゲームBEST10

龍虎の拳気合い爆発

（注）ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータル（満点は100点に換算）に基づき、ランキングしています。今回は71店9月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

プレイヤー人気中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターIIダッシュ	928	カプコン
2	6	龍虎の拳	568	エス・エヌ・ケイ
3	2	ストリートファイターII	497	カプコン
4	3	カプコンワールド2	419	カプコン
5	—	F/A	384	ナムコ
6	4	超時空要塞マクロス	283	バンプレスト
7	5	ワールドヒーローズ	200	アルファ電子/エス・エヌ・ケイ
8	—	V.R.	146	セガ
9	7	ファイナルラップ3	135	ナムコ
9	11	ソニックウイングス	135	ビデオシステム

11位 スーパーワールドスタジアム'92 125　12位 スーパー上海 119　13位 富士山バスター 114　14位 達人王 110　15位 ガンバスター/戦斧デスアダーの復讐 109

インカム中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターIIダッシュ	979	カプコン
2	2	ストリートファイターII	581	カプコン
3	7	龍虎の拳	552	エス・エヌ・ケイ
4	3	カプコンワールド2	448	カプコン
5	—	F/A	291	ナムコ
6	4	超時空要塞マクロス	278	バンプレスト
7	5	ファイナルラップ3	248	ナムコ
8	6	ワールドヒーローズ	185	アルファ電子/エス・エヌ・ケイ
9	11	スーパーワールドスタジアム'92	152	ナムコ
10	—	V.R.	149	セガ

11位 スーパー上海 146　12位 ソニックウイングス 142　13位 コカコーラスズカ8アワーズ 124　14位 アンダーカバーコップス 87　15位 富士山バスター 85



金星　ひろなみほ

龍虎の拳2位に

今月大きく躍進したのはSNKの龍虎の拳です。ストIIダッシュ、ストIIと上位2機種は常に頂点に位置していましたが、龍虎の拳は、プレイヤー人気で2位となり一角を崩しました。

ストIIダッシュはまだまだ人気が健在で、他を大きく引き離しています。その陰でストIIもずっと2位を保ってきたのですが、ようやくニューゲームが入ってきたという感じです。

龍虎の拳は、ストIIと比べかなり独特のシステムを持っています。必殺技に関係する気力ゲージと挑発が一番のポイントでしょう。プレイヤーは体力と共に、お互いの気力にも気を配らなければなりません。

ストIIが発売された際も、独特なシステムに慣れるまでプレイヤーはかなり手こずったはずです。龍虎の拳も、まだまだうまく攻略しているプレイヤーをあまり見かけません。プレイヤーがこのゲームをやり尽くすまでにはまだ時間がかかりそうな感じがします。

新作・話題作目白押し

先月に引き続き人気が高いのがカプコンワールド2。問題数がなかなか多く、プレイヤーを飽きさせない工夫が感じられます。長いクイズゲームなので、1コインクリアは時間がかかりそうですね。

ナムコの新製品、F/Aもなかなかの好位置につけました。とっつきやすい縦スクロールシューティングで、一般プレイヤーと、ハイスコアマニアの両極端の層にかなりウケているようです。なかなか白熱するゲームなのですが、できればグラフィックにもう少し目をひくところがあればさらによかったと思います。

V.Rもようやくベストテンに入ってきました。大型筐体だけに出回りが問題になってきます。今後、通信の小型筐体が増えるともう少し順位が上がるのではないでしょうか。

先月予告しながら発売が遅れたドギューン!!と天地を喰らうIIは、今度こそ発売になる予定です。新作、話題作がそろい、年末に向かって目が離せない状況です。（ぜんじ）

ジャスコ川西店プレイランド　☆＝7

兵庫県川西市小花1－6－16　☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F/A(ACM)	1,150,850	森下　学	R－8
2	F/A(GR.5)	1,038,150	森下　学	R－7
3	F/A(Mir2000)	901,150	森下　学	R－7
4	F/A(JA－37)	742,200	森下　学	R－5 ボス
5	F/A(F－117A)	685,550	森下　学	R－5
6	F/A(FA18E)	535,650	森下　学	R－4
7	F/A(F－15J)	522,300	森下　学	R－4
8	龍虎の拳(リョウ)	626,250	イギー	ALL
9	カプコンワールド2(ネコ)	3,895,000	十部兼好	ALL 91%
10	アンダーカバーコップス(ザン)	13,510,300	ぶりざあどりい	ALL

川島玩具店　☆＝19

兵庫県高砂市高砂町鍛治屋町1411　☎(0794)42－0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ケン)	1,535,300	OZ－GAL	ALLパーフェクト
2	富士山バスター(歌舞伎)	418,300	中川澪	12人目　P×?
3	龍虎の拳(リョウ・サカザキ)	341,790	吉田2	ALL　P×?
4	ストリートファイターII´(ケン)	1,312,200	ASA哲	ALL　P×17
5	ソニックウィングス(IDS)	873,000	98で　ゲームはしないように	2－4ボス
6	ソニックウィングス(F－15)	735,400	G・WAX－KRO	2－3ザコ
7	ソニックウィングス(AV－8)	780,400	まじめに受験勉強しろ	2－3
8	タンクフォース	170,700	ビックバン	R9
9	ストリートファイターII(春麗)	1,479,600	OZ－GUL	ALL
10	餓狼伝説(アンディ・ボガード)	421,600	ASA哲	ALL　P×11

イーストランドファミリーガーデン　☆＝10

岡山県津山市川崎147イーストランド別館　☎(0868)26－2527

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F/A(連なし・GR.5)	1,170,650	HANADAさん　福山の人	1コイン8面 お友達によろしく
2	富士山バスター(芸者)	528,600	もうこ～なったら新しいジャンルだね	1コインALL それもまたよし
3	バース(連あり・B連なし)	8,514,200	モビちゃん　ビーの人	1コインALL フロント使用
4	ワールドヒーローズ(連あり・ラスプーチン)	883,500	WAKさん　倉敷の人	1コインALL ノーマルモード
5	ワールドヒーローズ(連なし・ハンゾウ)	1,360,600	S－TM君のSは、スライムのSじゃないよ	1コインALL ノーマルモード
6	ワールドヒーローズ(連なし・マッスルパワー)	1,395,100	砧緑地行って世田谷美術館でゴッホをみよう	1コインALL ノーマルモード
7	ワールドヒーローズ(連なし・フウマ)	1,353,400	15日は神戸のため今回はしけしけです	1コインALL ノーマルモード
8	ワールドヒーローズ(連なし・J・カーン)	1,255,700	一部好評につきもー度...TM君...!	1コインALL ノーマルモード
9	ペラボーマン	467,500	N社小倉事務所秘氏BSWサンクスでした	1コインALL 今回ギャグないん?
10	ミニベーダー(カナリーおまけ基板)	全8面ALLクリア	名古屋日帰りパワーだTMC－H.Sおじ	1コインALL もちろんノーミス

ゲームハウスカントリーボーイ　☆＝6

広島県広島市安佐南区長楽寺1－1－37　☎(082)872－1605

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギャプラス	1,064,500	ロイター＝共同圏	61面
2	龍虎の拳	385,630	コマンヨ	ALL
3	アンダーカバーコップス	8,737,500	鬼怒川　竜次	ALL ローザ使用
4	リブルラブル	1,466,850	次はFF	キセキ19回31面 ベルメダル使用
5				
6				
7				
8				
9				
10				

オキモト　☆＝5

広島県広島市西区[illegible]観音3－15－3　☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F/A(6－WAY)	1,270,850	WAD－砂汐	JA－37使用 8面　連付
2	F/A(5－WAVE)	1,073,550	DSZ	F－14使用 7面　連付
3	F/A(STRAIGHT)	1,019,200	DSZ	GR－5使用 7面　連付
4	F/A(SEMI－AUTO)	1,171,150	DSZ	ACM使用 8面　連付
5	龍虎の拳	650,580	KOS	ALL　リョウ使用
6	カプコンワールド2	884,600	DALEDA	
7	達人王	1,223,550	はるばるRT	6面　連付
8	ワールドヒーローズ(ブロッケン)	1,331,100	YY	ALL
9	ウイッツ	4,500,290	SHO	66面
10	ストリートファイターII´(ダルシム)	1,484,200	BEL	ALL

ホワイトハウス箱崎店 ☆＝8

福岡県福岡市東区箱崎 6－1－2 松本ビル ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳(リョウ)	835, 140	Tobby	ALL
2	F/A(6WAY・(連))	1, 522, 000	WGFC－DUE	ALL JA－37使用
3	F/A(5WAVE・(連))	1, 204, 800	WGFC－HRK	8面ボス F－16AFTI
4	富士山バスター (カッパ(連))	1, 130, 400	銀玉親方	ALL
5	富士山バスター (カブキ(連))	532, 400	WGFC－はいご	ALL
6	富士山バスター (カッパ(連))	996, 700	WGFC－J. O	ALL
7	ストリートファイターII (ケン・(連))	1, 709, 800	えじまくん	ALL P×21 D×59
8	ガンフロンティア(連)	2, 022, 810	でかしたぞ!! WGFC－DUE	ALL
9	ストリートファイターII (ダルシム(連))あなうめ	172万	WGFC－HRK	ALLⓅ 爪6 D×42
10				

PLAY－HOUSEアスカ ☆＝3

佐賀県伊万里市浜町五番街アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII´	1, 115, 000	Mr－AMP	ALL (ダルシム)
2	ストリートファイターII	1, 514, 100	OGA－OWA	ALL (ガイル)
3	アンダーカバーコップス	6, 867, 730	Mr－JOE	S－5 (マット)
4	達人王	897, 140	Mr－B・D	S－5
5	ニンジャコマンドー	2, 448, 990	Mr－KAWASAKI	ALL (ジョー)
6	G・I・ジョー	2, 103	Mr－KAWASAKI	ALL (スネーク)
7	B・ラップボーイズ	1, 498	IPA－KN	S－1 (PAN)
8	デスブレイド	297, 250	IPA－KN	S－7
9	キングオブザ モンスターズ	73, 010	Mr－E－Jr	S－3 (ガイ)
10	サボテンボンバーズ	4, 920, 700	IPA－KN	S－32

サミーハウス ☆＝3

長崎県島原市白土町1033－6 ☎(0957)62－4547

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F/A	670, 650	C－BOLT－VIC	6面ボス (証) MIR氏
2	F/A (F/A－18E)	515, 550	修羅場穴場女子浮遊 YS・ 憧れのPAR	4面ボス ADISE★
3	F/A	493, 950	ACA－真季少佐㊙	4面中かん (証) MIR氏
4	F/A (A－10A)	346, 400	えがちょん、だんな、 へもやん、ゆうきゃん	就職決定 おめでとう!
5			たこさん、他 あびるくんもだった	PART 1
6	F/A (YF－23A)	341, 350	愛及場裸場男子燃ゆ YS・ 恋人は美味なる多面体	3めん
7	F/A (JA－37)	336, 350	天地を喰らってしまえ が入らない。 YS・	喰らう喰らう 3めんで喰らう
8				
9				
10				

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11－6 ☎(0958)47－3352

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII´	1, 282, 500	鶴 宣彦	よびこおせい オール
2	ワールドヒーローズ	1, 171, 200	蓑原 祐貴	時津中 オール クリア
3	セイブカップサッカー	38点	山中 智徳	ヨビコオセイ 8面
4	スーパー上海	45, 400	西村 謙悟	4面 予備校生
5	ストリートファイターII´	539, 700	前田 靖知	10面 ヨビコオセイ
6	セイブカップサッカー	40点	山中 逸人	社会人 ALL
7	とってもE雀	12, 000	林 友和	2人目 よびこおせい
8	ワールドヒーローズ	778, 500	植松 史博	よびこおせい 6人目
9	ストリートファイターII´	581, 700	石崎 功士	予備校 8人目
10	ストリートファイターII´	983, 400	浜田 匠平	ALL

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1－2－7 ☎(0975)37－1308

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	達人王	1, 091, 970	SSG－HIDE 夢想曆…	STAGE 6 中ボス 安なし
2	ファイナルラップ3	2′17″83	ドジモモの弟子斬 気弾高校生	ENGLAND
3	ファイナルラップ3	2′19″95	ARA	FRANCE
4	ファイナルラップ3	2′29″43	ARA	SAN MARINO
5	ファイナルラップ3	2′28″91	ARA ありがとうHONDA	SPAIN
6	龍虎の拳	753, 210	バカモモの弟子アーク セイバー高校生	
7	F/A	946, 950	Y・K.	
8	バブルトラブル	593	mac SRK & ガンバス DRA	2P ALL
9	ワールドヒーローズ	1, 980, 200 1, 934, 900	Mr. FJI ピコピコポン	ハンゾー ジャンヌ
10	ストリートファイターII´	1, 301, 700	アホモモの弟子マッ トボンバー高校生	まぐれで取れた 点

チャレンジバンバン ☆＝40

愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	富士山バスター (忍者)	1, 450, 900	FAD－R・A	ALL P×11 D×?
2	富士山バスター (侍)	1, 255, 300	キャラ別希望 東方 仗助	ALL P×19 D×1
3	富士山バスター (さぶ)	853, 500	FAD－PIA－JAN	ALL P×13 D×0
4	龍虎の拳(リョウ)	841, 500	Y・W(店員さん)	ALL P×12
5	カプコンワールド2	4, 230, 800	FAD－サイコロ&ウ ーブ－IDA	ALL 100%×0
6	ブロックカーニバル	628, 650	ひよこがライバル FAD－PIA－雀	ALL 1C 5万×4
7	ソルダム(ソルダム)	10, 000, 000＋α	PIA－CNT	LEVEL148 LINE 411
8	ソルダム(セキーロ)	1, 360, 990	PIA－M・T	ALL LINE 224
9	ヘクシオン(ビッグ)	最長ライン＝357	明石家たるる	985万
10	ヘクシオン(ロング)	ライン＝1057	明石家たるる	1000万

モンキーハウス本館 ☆＝136

福岡県福岡市六本松2－6－7 ☎(092)731－0052

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	メジャータイトル2 (ヨーロピアンコース)	－19	G. M. C. みやさん(へ)	ALL パワー使用
2	メジャータイトル2 (アメリカンコース)	－18	G. M. C. みやさん(へ)	ALL パワー使用
3	富士山バスター(連) (カッパ)	1, 209, 900	G. M. C. やちょ(へ)	ALL
4	富士山バスター(連) (スモウ)	1, 022, 400	G. M. C. F－1(へ)	ALL
5	富士山バスター(連) (ゲイシャ)	1, 040, 300	G. M. C. やちょ(へ)	ALL
6	富士山バスター(連) (カブキ)	910, 100	G. M. C. やちょ(へ)	ALL
7	富士山バスター(連) (サブ)	802, 200	G. M. C. やちょ(へ)	ALL
8	富士山バスター(連) (ショウグン)	1, 066, 000	4日前に「先月はわ けませんでした」(ゲ)	ALL
9	V. R. (エキスパート)	4′05″21	G. M. C. HSA(へ)	ALL
10	V. R. (ビギナー)	3′11″34	G. M. C. HSA(へ)	ALL

サブカルチュア ☆＝31

福岡県筑紫野市二日市宮田町581－6 黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ザンギエフ(連)付)	1, 756, 600	これで終りかも!? FSC－EST長官	ALL (八) D×48 爪×0
2	ストリートファイターII (ダルシム(連)付)	1, 795, 100	世界最強の強者 マスク1号(MSK)	ALL(八)タルミス D×57 爪×10
3	戦斧デスアダーの復讐 (ドーラ(連)・(必)付)	偏差値785	神への道は遠い らんま	ALL 1ミス
4	メジャータイトル2 (アメリカンコース)	－19	あいつ 3ヶ月も 休みやがったEST	ALL パワー使[illegible]
5	メジャータイトル2 (ヨーロピアンコース)	－20	18H 神風ふかず 全国－1? EST	ALL パワー使用
6	バース ((連)・ボム溜め付)	10, 511, 400	ROBOCOP(ま)	ALL 1up×0 残機×0
7	アンダーカバーコップス (ローザ)	14, 568, 800	らんま	ALL
[illegible]	ソルダム (ソルダムモード)	7, 148, 860	JDA－RGL	レベル 132 ライン 354
9	ジンジンジップ ((連)付 1P側)	934, 290	DOS	1－6 ボスま で
10	達人王 (2P側)	1, 199, 280	ROBOCOP(ま)	6面 中ボスす ぎ

ゲームインプラザオリンピアン ☆＝18

福岡県北九州市小倉北区京町2－6－7 ☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F/A(連射有り)	1, 271, 650	G. M. C. DURAN	1C 8面 JA－37
2	F/A(連射有り)	1, 135, 150	BIG	1cR8 (F/A18E)
3	アンダーカバーコップス	1, 920, 400	BCD'S MAN	1c2Rマット使用
4	カプコンワールド2	1, 455, 400	ねいないと	1CRATE90% 魔法使い
5	ボンバーマンワールド	711, 100	TK－WAVE	1c5－3
6	テトリス	999, 999	藤波らいあ雷樹	1Cライン999 レベル99ALL
7	スーパー上海	52, 800	BCD'S MAN	1C4面 ゼウス戦記使用
8	バース	4, 782, 100	不自由人	1C 27面
9	ストリートファイターII´	1, 111, 800	K. K.	1cALL ガイル
10	ストリートファイターII´	1, 074, 802	TK－WAVE	1cALL 対戦乱入台

スーパーアカトンボ ☆＝15

福岡県福岡市東区香椎駅前1－10－10 ☎(092)682－0555

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説	795, 400	宅い研Y・T	ジョーヒガシ P×11 D×10
2	餓狼伝説	488, 800	SUR－あべ巨乳	テリーボガード P×12 D×7
3	餓狼伝説	439, 700	野原くん見てるかな?	アンディボガード P×10
4	ストリートファイターII´	1, 413, 900	BEL	春麗クリアハード ④
5	ストリートファイターII´	1, 309, 800	Jm・K	爪×1 1コインクリア
6	ストリートファイターII´	874, 600	いおりちゃん	バイソンクリア
7	超時空要塞マクロス	6, 522, 500	不老不死よたろう	2周目7面
8	F/A	522, 600	B. E. L	1コインクリア
9	バース	882, 000	ジョタイガー	1コインクリア
10	フィグゼイト	655, 300	レイアドラゴン	1コインクリア

アメニティスペースOZ ☆＝26

山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－4364

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	V. R. (初級)	3′14″87	パワフルSAT	7MT 小野田店
2	V. R. (中級)	3′14″90	HSK	7MT 小野田店
3	V. R. (上級)	4′06″87	HSK	7MT 小野田店
4	メジャータイトル2 (アメリカ)	－15	TAN	プロ 1cALL山口店
5	メジャータイトル2 (ヨーロッパ)	－8	指先マジシャンUME	マジシャン 1cALL宇部店
6	F/A (6－WAY)	1, 110, 150	JUN	8面 JA－37 連付 山口店
7	超時空要塞マクロス	7, 768, 100	パワフルGO	1c2周ALL 連付 山口店
8	カプコンワールド2	1, 428, 100	NEI NIGHT	魔法使い 89% 南小倉店
9	富士山バスター (さぶ)	860, 700	がちょぴん	1cALL 南小倉店
10	ファンキージェット	1, 315, 300	SSS	1cALL 連無 山口店

ゲームゾーングループ ☆＝11

鳥取県米子市灘町2－52 ☎(0859)35－8958

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳	670, 500	FER	ロバート クリア
2	スーパー上海	70, 200	西村	クエスト クリア
3	ソニックウィングス	856, 800	TZ	7面 ノーマル
4	F/A	1, 003, 300	MOL	18E 連付
5	麻雀漫遊記	地和・大四喜 四暗刻、字一色	ViP	ノーマル
6	龍虎の拳	612, 930	FER	リョウ クリア
7	アラビアンファイト	8, 121	MOL	ジーパット 6面
8	フィグゼイト	655, 300	HAA	ノーマル Vistanio
9	富士山バスター	212, 800	AAA	イージー 将軍
10	ジンジンジップ	350, 980	A－	イージー 1P

ジョイランドタイトーイン ☆＝8

島根県松江市津田町5－1－9 ☎(0852)26－6236

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳	342, 500	ABE	最終
2	アンダーカバーコップス	13, 842, 900	ABE´	ローザ ALL もう限界やー
3	ドラゴンスピリット	267, 140	EEL	7面最初で全滅 旧バージョン
4	T2	9, 925, 050	ぱぴよん	7コイン 真の エンディング
5	フィグゼイト	1, 025, 180	KIN	ラスト ロボ使用バ グで通路消えた。
6	フィグゼイト	1, 066, 400	KIN	ラスト アガサ使用 神の声?あり
7	ファイナルファイト	2, 510, 600	HIR	1コインALL コーディー
8	ドラゴンスピリット	617, 580	だれでしょう	旧バージョン 1コインALL
9				
10				

ゲームシティDADA ☆＝4

島根県出雲市天神町70－12 ☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII´	1, 165, 000	たんたんタ○キの けんたろう	1コインALL ガイル使用
2	ストリートファイターII´	1, 456, 000	THEラピタの鬼	1コインALL KEN使用
3	F/A	748, 750	REAH	STAGE 6 JA－37
4	ボンバーマンワールド	1, 559, 000	NAK	6－5
5	達人王	387, 200	STB (そうっ呼んで)	まだまだ 1コイン3面
6	ワールドヒーローズ	1, 123, 700	THEラピタの鬼	はんぞうALL
7	スーパー上海 (パラダイス)	92, 000	太陽にパジャマを 着せた女の子	STAGE 3－1 抜くなら抜け
8	アンダーカバーコップス	9, 647, 800	オタッキーNONジー	ギャル使用 最終面
9	カプコンワールド2	265, 100	DBZ命	1コイン 戦士使用
10	コズモギャングザビデオ	8, 183, 110	XVV	30面

ウィルトークタイトー空港通り店 ☆＝22

愛媛県松山市南智院町 ☎(0899)33－6806

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウォリアーブレード (ラスタン)	378, 580	SUR－第三次林内 閣決定! R, T(犯)	ALL 1P50円だよ
2	ウォリアーブレード (ソフィア)	314, 460	SURPASSER R, T(犯)	ALL ひまなし
3	ナイトストライカー (R)	93, 411, 780	次回Sゾーン予定 777	ALL P×6
4	ナイトストライカー (T)	88, 502, 110	SUR－新山剛を考え る K, S	ALL P×6
5	ナイトストライカー	83, 362, 060 68, 192, 470	777 SUR－K, S	Sゾーン Uゾーン
6	デッドコネクション	215, 630	SUR－やまけんおめ でとう! R, T(犯)	八面 冬は東京
7	レインボーアイランド	26, 315, 270	GET－おちゃっぴい MAX	ALL まだまだ
8	アウトゾーン	4, 738, 270	SUR－コットン入荷 R, T(犯)	318% サブカルも行くよ
9	ラインオブファイヤー (2P)	4, 214, 550	白い巨塔&黒い巨根 さよなら記念	次回ガンバスタ ー
10	ゴークス	1, 182, 030	SUR－ファイナルゴークス R, T(犯)	セルフィーナ入荷

てあたりしだいゲームリスト

10月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
メジャータイトル 2	アイレム	2－2	スポーツ（ゴルフ）	10月15日	君のスタイルに合ったプレイヤーを選択し、栄光をつかみとれ！
デザートブレイカー	セガ	8－2	シューティング	10月	
ゴールデンアックス デスアダーの復讐	セガ	8－3	アクション	10月	迫力あるグラフィックが魅力のファンタジーアクション。
ぷよぷよ	セガ	8－1	パズル	10月	対戦パズルにキャラクターのかわいらしさをフィーチャーしました。
ホロシアム	セガ		アクション	10月	話題を呼んだホログラムのバージョンアップ版。今度は対戦だ！
ブランディア	アルュメ／タイトー	8－3	アクション	10月	
ライディングファイト	タイトー	8－2	アクション	10月	
リングレイジ	タイトー	8－3	アクション	10月	
クイズココロジー	テクモ	0－4	クイズ	10月29日	クイズと心理ゲームが交互に展開。これであなたのココロがわかる⁉
恋のマジックポーション	日本物産	KB	麻雀	10月19日	ギャルの好感度を100%にするとクリア。エンディングも変わる！
F／A	ナムコ	8－2	シューティング	10月	
ブロックカーニバル	ビスコ	2－2	ブロック[illegible]し	10月27日	

11月以降発売予定ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
R-TYPE LEO	アイレム	8－1	シューティング	未定	2人のR-TYPE♪ 明日もやろうね！
クイズF1 1・2フィニッシュ	アイレム	0－4	クイズ	未定	世界のクイズサーキットを駆け抜けろ！ ゴールは目の前だ！
HOOK	アイレム	8－2	アクション	未定	複数同時プレイファンタジーアクション！
ビューポイント	サミー工業／エス・エヌ・ケイ	8－2	シューティング	未定	ごめんなさい！発売が延びました。もうしばらくお待ちくださいね。
[illegible]狼伝説 2	エス・エヌ・ケイ	8－4	アクション	12月中旬	100メガショック！ 第2弾はみんなが待ってたがろでんだよーん！
ガンネイル	NMK	8－2	シューティング	未定	新システム導入で今までにないシューティングになりました。
天地を喰らうII ～赤壁の戦い～	カプコン	8－2	アクション	11月	迫力のQサウンド搭載！ 本宮ひろ志原作アーケードアクション。
リーサルエンフォーサーズ	コナミ		ガンシューティング	12月	
クイズ学問のススメ	コナミ	0－4	クイズ	12月	君は見事クイズ学園を卒業できるか？
プレミアーサッカー	コナミ	8－2	スポーツ	未定	
ガーディアンオブザファッド	コナミ	8－5	アクション	未定	
爆烈ブレーカー	カネコ／サミー工業	8－2	シューティング	11月	
ビッグストライカー	ジャレコ	8－3	スポーツ（サッカー）	11月	フェイントボタンにより駆け引きの醍醐味がアップ。対戦可能だ！
麻雀革命II プリンセスリーグ	ジャレコ	KB	麻雀	12月	前作で好評のパネルマッチに[illegible]球の要素をプラス。
ワイルドパイロット	ジャレコ		体感シューティング	12月	体感ガンシューティングといっても痛くないから安心してね。
所さんのまあまあじゃん	セガ		麻雀	11月	
ダイノレックス	タイトー	8－2	アクション	11月	
グリッドシーカー	タイトー	8－2	シューティング	11月	
F-1グランプリパートII	ビデオシステム／タイトー	2－3	レース	11月	オーバーテイクボタンを使いこなせ！
バレル	TAD	8－2	アクション	11月	
ガンボール	データイースト	8－2	アクション	11月上旬	情け無用の賞金稼ぎが繰り広げるサバイバルゲーム。
ダイエットゴーゴー	データイースト	8－2	アクション	11月上旬	"太ったら負け。食うか食わせるかの乱闘！甘い食料には気をつけろ。
ドラゴンガン	データイースト		ガンシューティング	11月下旬	伝説の勇者によりよみがえる神竜銃。デコ初のガンシューティング。
ファイナルスターフォース	テクモ	8－2	シューティング	未定	装い新たにスターフォースが復活。あの興奮が再びよみがえる！
ドギューン!!	東亜プラン	8－3	シューティング	11月	後半面のグラフィック、BGM、演出もすべての人に見てほい。
コズモギャング・ザ・パズル	ナムコ	4－1	パズル	11月26日	
エクスバニア	ナムコ	4－1	アクション	未定	
SDガンダムネオバトリング	バンプレスト	8－1	シューティング	12月上旬	12体のSDガンダムから選択OK。
ガルメデス	ビスコ	8－2	シューティング	11月	
T.T.（タオ体道）	ビデオシステム	8－2	アクション	12月	4人同時対戦可能。

HI-TECHSEGA延岡&宮崎店 ☆＝3

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F ☎(0982)32－6521

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブランディア（ガリアノス）	5,851	NEI	初クリア ALL
2	ブランディア（レツゼン）	6,539	Aki	ALL
3	ブランディア（イリアナ）	5,776	NEI	もうホ[illegible]とは言わせない
4	イメージファイト	1,602,800	MGF－大塚	2[illegible]7面ボス
5	[illegible]時空要塞マクロス	8,369,600	TLS－アイスマン	2周ALL ノーミス
6			1周目ボンバー4発し411万ボスで全部か	か使わなかった。せぐ!
7	ギャプラス	2,126,200	ヒマ人ARIEL	1周と23[illegible]
8	コットン	933,220	㋙研会員No.3いつもヒマなURD	コットン復活したよGONTA君
9	魔法警備隊ガンホーキ	1,355,500	URD	1コイン2周目5面
10	ゼクセクス	1,794,800	㋙研会員No.無師匠だUGM	1C2－4C級シューター涙（笑）

ゲームプラザ ☆＝146

熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジンジンジップ	1,323,190	時空sniper INFTY	2周目1面連あり
2	F/A(JA－37)	1,484,850	うーきーさま	1クレ ALL 対地対空連あり
3	F/A(GR－5)	1,538,050	G・M・C C－BOLT G塔	1クレ ALL 対地対空連あり
4	戦斧デスアダーの復讐	最終面	金子少佐	
5	アンダーカバーコップス	13,359,200	Y☆MAC	1クレ ALL ローザ
6	ウルフファング	3,130,100	ARX(RICK改)	TYPE54彗星スペシャルクリア
7				
8				
9				
10				

ゲームピアチャンス国分店 ☆＝8

鹿児島県国分市中央3－12－37 ☎(0995)47－3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	達人王	1,221,280	TGS － HYPER － ZEUS!!	6STあともうない、とげ地帯
2	スターブレード(連)	2,034,000	VFX亜美ちゃんGO!²	タコ前106万＋α オクト50万
3	カプコンワールド2	1,010,600	Vltra・Cup－Charger.Q	魔法使いピュア 84%
4	カプコンワールド2	138,700	こーじ	剣士 68%
5	カプコンワールド2	110,300	ENDIO	僧りょ53%
6	龍虎の拳	338,780	児玉豊明	サカザキリョウ ST6
7	龍虎の拳	103,000	こーじ	ローバートST4
8	龍虎の拳（対戦）	6人抜	LETTLE	リーバイロンなど
9	爆裂クイズ[illegible]Q大冒険	24,900	ZON	
10	スペースガン	109,050	LETTLE	やっぱり穴ウメかなあ。

●ハイスコア掲載希望店を募集します!!

現時点で掲載店のない県、岩手県、茨城県、静岡県、岐阜県、和歌山県、香川県、徳島県、高知県、沖縄県を優先的に募集をします(他県も可)。過去に、もう掲載希望を出したよーん、というお店の方もこの際ですから、もう一度お電話下さい。掲載希望のお店がありましたら、ゲーメスト編集部までTELでご連絡ください。受付日時は、金曜日の午後7時から9時までの2時間とします。よろしくお願いします。

次号は12月28日発売!!

ゲーメスト 2月号 No.84 特別定価550円

発表！第6回ゲーメスト大賞!!

'92年最大のベストゲームは一体何か!? 最新ゲーム大集合　餓狼伝説Ⅱ、R-TYPE LEO
攻略特集　ドギューン、天地を喰らうⅡ
特別付録　カプコンオリジナルポストカードブック

論

私がゲームを始めたころは、まだファミコンも発売されておらず、ゲームというものに対して無知な人がほとんどだった時代でした。当時はゼビウスなどがゲームセンターにあり、ゲーマー同士ではゲームの話題でもちろん盛り上がってましたが、それをサポートしてくれるものは何もありませんでした。

その後、ゲーメストのライターとしてやっていくようになった私は、ゲーメストはせめてゲーマーの気持ちに応えたものにしていこうと思ったものです。ゲームに対する情熱をそのままに終わらせないで、いろいろな人と通じ合えるきっかけをつくろう。

ゲーマー同士でしかわかり合えないことがあるはず。共感できる相手がいると感じることは、ゲーマーとして大きな支えになると思ったからです。

今ではゲーム人口も増え、ゲームをするプレイヤーが白い目で見られることも少なくなってきました。ゲームプレイヤーの総人口も増えて、孤独感なんて今のプレイヤーは感じないかもしれません。しかし、ほんの数年前までは、ゲームセンターのゲームに対する偏見は根強く残っていたし、今でもいろいろなところにそのなごりが見られます。

ゲームの価値観とは？

例えば、アーケードゲームのCMは、TV局では放送しないように自主規制されていたということがあります。ゲームセンターへの悪いイメージが影響していたと思われます。

ゲームセンターのほうも、本来接客業であるはずなのに客を怒鳴りつけたり、まったく無関心だったりします。手軽な商売と思われていて、人とのつきあいもろくにできない輩が店員や営業をしていた時代がありました。今はだいぶよくなってきているようです。

ゲーメストのライターとしてやり始めたころは、メーカーの自社のゲームに対する関心の低さにもびっくりしました。特にゲームセンターのゲームは、放っといても売れるし売れなかったら開発が悪いという感じでした。ゲームを積極的に宣伝して、取材させて売っていこうという考えはまるで感じられませんでした。自社で開発したゲームを保存しておくどころか、ゲーム名のリストも残っていないメーカーが多くあったと思います。

アーケードゲームは、価値ある大切なものなのです。だから、その価値にふさわしい待遇をしてあげるべきだと思います。価値あるものを大事にする人には、それなりの報酬がころがりこんでくるのは当然というものです。長い目で見れば。

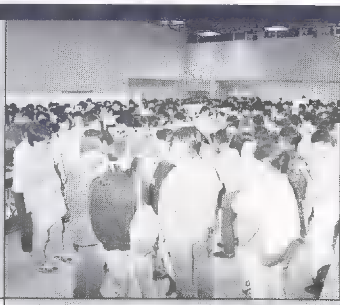
(ぜんじ)

業務用ゲームの認識の低さ



●ついに冬に突入！スキーだぜ!!いかに仕事を早く切り上げて行ける日をつくるかだ！まずは本誌！速攻で原稿あげて図を描いて校正やって、おっとその前にゲーメスト大賞授賞式が！年末進行なのでいつもより早めに攻略もしないといけない！つらーい！でもビシバシ気合を入れてこなさにゃ～スキー行く金もできねえ！今年も冬は大変だ！

ふう、最近やるゲームがない！コラムスでも始めっかのお！　(ずるずる)



●いやー。今年も無事に終了しましたストⅡダッシュ大会。もうゲーメストのゲーム大会は毎年恒例になってしまいました。来年もやりたいよね…。



●付録のアンダーカバーコミックス、いかがでしたか？自分なりに気に入っているノリだけに、読者の反応が気になります。感想、聞かせてください。送ってくれた人には（なるだけ）返事を出したいと思っちょります。楽しみだなあ…でもちょっと心配だなあ。ドキドキ。

ついでに、トーン・ベタ専門のアシスタント募集中です。月2・3日ですので誰かお願いします。担当の内山まで連絡ください（03-3293-9321）。　(古葉)



●結局、ひとというのは見たり聴いたり経験したものを超えることは絶対にできないのだ、と実感する。創造性なんて、どれだけ多くのものをとり入れ、放したかの問題でしかないんだよ。だからこそ、人生を早々に行き止めにしたくないのなら、いろんなものを見とかなきゃいけない。持ちゴマは多く、勝負においてはしたたかに。ちょいと説教モードになってしまったけど、根性見せてほしいわけなのよ©ドラスピ。　(栗原桃郎)



●今月の常識一言。返信を求める手紙には、必ず返信用封筒か切手を同封すること。葉書では不都合な場合が多いぞ。
☆今年の冬コミケは12月末。ってことは同人活動してるひとは、今、大忙しだ。通販申し込む人は、そのへん考慮しよう。
☆ここにはパズルのヒントを書いてたんだけど、今月のパズルのページがなくなってしまったので、書き直し。ん、もう。来月に回すことになったが、今回のパズルは歯応えあるぞ。　(APAPA)



●先日、23回目の誕生日を迎えました。11月といえば、もう年末進行の季節。年末といえばゲーメスト大賞。ゲーメスト大賞といえば…何でもありません（笑）。

今、遊べるゲームがあまりに片寄りすぎてつまらない。ということで、龍虎の拳CPU戦に手を出しています。覇王翔吼拳と例の技を1ゲーム中何回入れられるかな!?ロバートで必殺技伝授ステージが熱いぞ。（クリスマスはN,Oモード発動…FRS-N,O）

GAMEST ゲーメスト 1月号

■平成5年1月1日発行　第8巻1号通巻83号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　栗原桃郎　N,O
ずるずる　T・J　APAPA　YOU・A
塩原利廉　C・LAN　いなりん　古葉[illegible]一
植村伴北　藤原ひさし　ぴぐ　もも　かる
F-GLD DON　RIK君　SHO太郎待　ダラス
渡辺裕美子　内山利栄　猿渡雅史
遊佐孝之　佐藤孔建　萩原祐四郎
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画 FREED

待ってー、もうひとこと

ややややどーもどーも雑君保プです。本日は営業にやって参りました。もはや風前の燈火となった偉人ブームにとどめを刺す一冊、メディアファクトリー社刊「カルトクイズ100人伝」。カルチックなクイズ100発に、フルカラー出鱈目漫画180ページ。ヒトラーが踊りガリレオは潰れダヴィンチは人を喰う、関口宏もハダシで逃げ出すこの本を、5名様にプレゼント。新声社雑プレ係まで(マジ)。雑君保プ

表紙の裏をとれ

最近対戦台も1台程度なら空いているので、仲間内で対戦を繰り返していたが、そろそろケン坊以外のキャラも操ってみようと思い、チュンを選んだが、ベガ相手に攻められず、ザンギにさえも…。

少々鬱憤が地層を成しつつあった日、ある人の声が脳裏に響いた…。

「バイソン強いっすよ」

1発入るごとに心地良い音が鳴り響く。ああ…こいつだぜ!!今は地獄　藤原ひさし

頑張ったぜコーナー


©1992 IREM CORP.
クイズF1 ワンツーフィニッシュ
TM
近日登場!
エグゾースト・ノート炸裂!
爆走のF1バトルを
クイズ?で勝ち抜け!
2人同時プレイ可能のR・
TYPEが、ついに登場!!
アノ地球ヲ、コワスタメ。
好評発売中!!
R・TYPE LEO
TM
アールタイプ・レオ
©1992 IREM CORP.
Innovations in Recreational Electronic Media
生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。
IREM CORPORATION
アイレム株式会社
本　社　(〒550)大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル　☎(06) 535-1060(代表)
東京販売所　(〒106)東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル　☎(03)3442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550 JAPAN
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM



今度はパズルだ!

コズモギャング ザ・パズル

エレメカ、ザ・ビデオと我々を苦しめた
コズモギャングたちが
パズルとなって戻って来た!!

NEW GAME PATROL
ニューゲーム パトロール

ナムコからあのコズモギャングズを使った、とてもかわいいキャラクターパズルゲームが出たぞ。

キャラクターがいいぞ!

出てくるキャラクターはコズモギャングズ、コンテナとボール、そして特別なアイテムのスターと、パズルゲームにしては少ないほうだと思う。中でもコズモがいい味出してる。目をキョロキョロさせたり、あくびをしたり、しまいにはぐーすかと寝てしまうぞ。そんな姿が憎たらしいけどかわいいぞ。

操作はこう!

4方向レバーとボタン1つで上から落ちて来るL字型の3つのキャラクターの塊を操作する。レバーは左右移動と早く落とすときに、ボタンはキャラクターの塊を回転させるときに使用するぞ。

遊び方はこうだ

ゲームスタートするとドンコズモがUFOに乗って昇って行き、上からコンテナやコズモギャングズを落としてくる。それをレバーとボタンを使って6×13のフィールドにうまく積んでいく。コンテナは横に揃えて6個積むと一列が消える。
　コズモギャングズはそれを邪魔するおじゃまキャラ、こいつは横一列に並べても消えないぞ。こいつらを消すにはボールかスターを使うしかない。ボールは矢印の方向に転がり、コンテナに当たると方向を変える。ボールでコズモを消していくと画面中央下のメーターが上がっていき、MAXになるとスターが出現する。スターは置いた所から下7列にあるコズモを全部消してくれる、とてもありがたいアイテムだ。

1人用はこう

ゲームスタート時にイージー、ノーマル、ハード、エキスパートの4つのレベルから選んでスタート。イージーだとスターはある程度コンテナとかが高く積み上がったときに1回だけ出る。
　だんだんとスピードが上がっていくぞ、君はどこまでいけるかな。

2人対戦がとても熱いぞ

対戦だと2P側のおじゃまキャラがコズモギャングズから、オットット・ネスのアンタッチャロボになるぞ。
　ボールかスターを使っておじゃまキャラを一度に4つ以上消すと相手におじゃまキャラを送れるぞ。
　もちろん対戦は1クレジットでOK。どちらかが上まで積み上がるとゲームオーバーになってしまうぞ。
　スターを使ってうまく逆転しろ。

プレイしてみて

初めてプレイした人でも、ルールが分かり易く、それでいて奥が深い。キャラクター性もとても良く、一般層からマニア、女性とか全般に受けるとても良く出来たゲームなのだ。対戦もとても熱く、楽しい。
　次号では細かい設定の紹介や攻略などをやってみよう。乞うご期待!

(F・G・L・D)


ひょええー、コズモがたくさん降ってきたぁー。

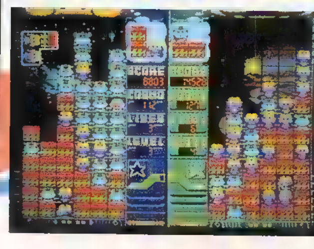

一気にコズモを消してくれる。

ボールの軌跡。この塊をそのまま落とすと…





1人用プレイ画面
下の方でコズモが寝ているぞ。


2人対戦プレイ画面。スターで1P側にとどめを刺せ。

2人同時プレイ可能!! 金のためなら“悪”をも倒す!!

ライディング ファイト RIDING FIGHT

FRONT VIEW SPEED ACTION GAME

賞金がかかれば、どんな相手だろうと向かっていく！
そんな命知らずの「キース」と「バーン」という2人のバウンティーハンターが大暴れ!!





お嬢さん遊ばないか?

「デス・サーペント」を封じ込めろ！

来るべき近未来の世界、急速に進歩した人類の科学技術は、人類に発展と栄華と奉仕を約束していたが、その強大な技術をもって、犯罪をたくらむものも存在した。

「デス・サーペント」これは“プロフェッサー”と呼ばれる1人の狂信的科学者を指導者とする、テロ・暗殺・誘拐など、あらゆる犯罪を司る、この時代最大の犯罪組織であった。

各国は「デス・サーペント」の封じ込めに全力を注いだが、警察も軍隊もその技術力の前には歯が立たなかった。

各国当局は、バウンティーハンターと呼ばれる賞金稼ぎを生業とする者たちに協力を依頼、「デス・サーペント」の一掃を試みた。

この試みは見事に成功、「デス・サーペント」に関わる犯罪者の検挙率は上がっていった。

その功労に政府から表彰される賞金稼ぎも少なくなかった。

そんな中に“キース”と“バーン”と呼ばれるエース級のハンターの活躍があった……。

スピードアクションゲームなのだ

一部サイドビューもあるが奥行きのある横画面、フロントビューで強制スクロールものゲームなのだ！

1P側は「バーン・ボウイ」、2P側が「キース・ジャガー」のキャラクターとなるが、この2人、デザインが違うだけで性能は同じ。この2人が主人公となる。

アッパーをぶち込め！

操作は、1レバー（8方向）と3つのボタン。

レバーは、キャラクターを任意の方向へ移動させるのに加え、前へ2回連続で入力させることで、大技「ネックブリーカー」を出すことができる。

3つあるボタンは、Aボタンでパンチ（連打することでフィニッシュブロー「ライトニングストレートパンチ」が出る）、Bボタンがジャンプ、Cボタンが必殺技となるパワーアタックとなる。

基本的にはこれで攻撃をするが、ボタンの組み合わせで別の技もでるのだ。

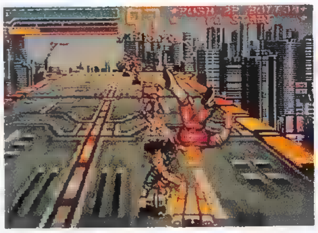
Bボタンを押してからAボタンを押すとドロップキック、ABボタンを同時に押すと、接近戦だとボディースラム、距離があるとアッパーカットになるのだ。

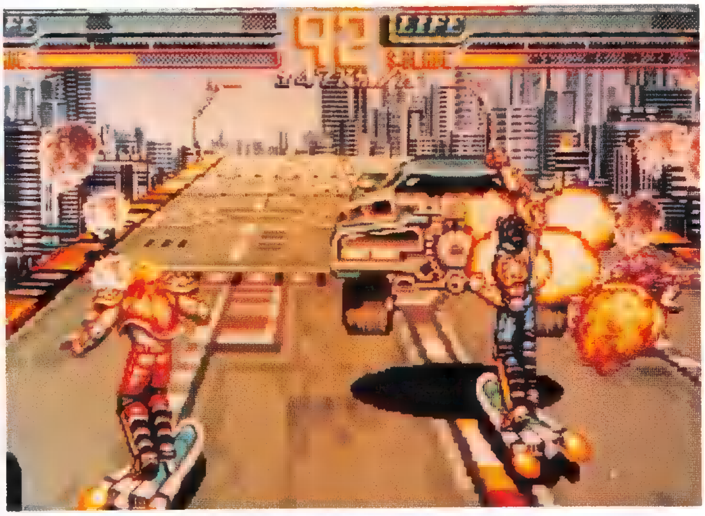
またパワーアタックは、画面上部にあるパワーゲージの量で出る技が決まる（技は3種）。このパワーはアイテムでも増やせるが、相手をぶちのめすことでも増えるぞ。

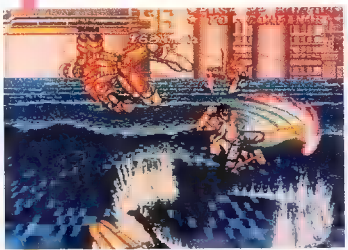
ライフはそのパワーゲージの上にある。ゼロになったらゲームオーバー。これを増やすには、障害物の中に食べ物として存在するのだ。

舞台は世界！

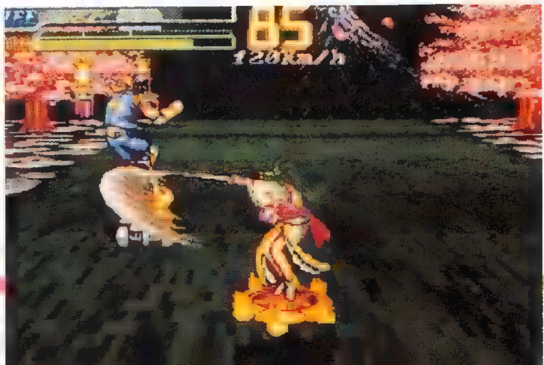
ステージは全部で5つ。1面が米国・メガロポリス、2面が中東某国、3面が日本、4面が南極海上、5面が南極地下敵基地となる。途中、3面の前にボーナスステージがあり、ライフを回復させることができるのだー（するする）

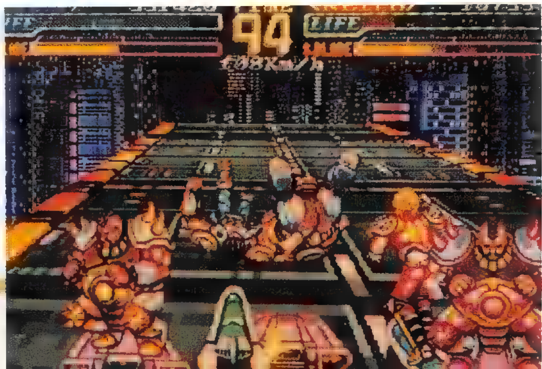

ウォリャアア！　ボディースラム！


アッパーカット！　車もふっとぶぜ！


中のパワーアタック「スパイラルストーム」。


サイドビューでは… おっと危ねえ!!


3面ボス「シズキ（静姫）」。ブオーン！痛え！


ネックブリーカー、ドロップ!!

2人プレイ可能!!
気分はテールトゥノーズ!!

クイズF1 1・2フィニッシュ

予選はあるわ！世界各地16戦はあるわ！なんかヘタなドライブ・ゲームより面白いぞこれ!!



F1サーカスを舞台としたクイズゲーム

本物のF1が世界各地をまわるように、このクイズゲームも、世界各地、F1が行われる16カ所を回り、なおかつ予選まであるという凝りよう。ドライブゲームはやるけど、クイズものはやらないという人がいたら、ぜひこのゲームをプレイさせたい！なにせドライバーズポイントまで存在するのだものね。F1ドライバーは、身体だけじゃなくて、頭も優れていないとね！

プレイヤーはF1ドライバーだ

プレイヤーは、ゲームの中ではF1ドライバーとして存在し、ゲームを進行させていく。

まずコインを投入すると、自分のマシンを4つのタイプから選ぶことができる。

●チーム1
プリンス・キーザ
「世界一速いっ…かもしれない男!!」
直線で正解するとフル加速をするぞ！

●チーム2
コーナー・轟
「得意技は泣き落とし!?」
カーブで正解するとドリフトするぞ！

●チーム3
ハラデティ・マンティズ
「底知れぬおぢさんパワーッ!!」
連続正解でパワーが倍増するぞ！

●チーム4
聖龍院麗香
「可愛い顔にだまされるなっ！恐怖の(笑)おしおき娘」
最終周で正解、ラストスパートするぞ！



さあマシンを選ぼう！ どのマシンに乗ろうかな。



予選クイズ。フロントロウを取るのは難しいぞお！



ちょっと問題をのせちゃおう。この問題、あせって間違えちゃった！



中にはこんな問題も！

マシンを選んだら、さあレース開始だ！

クイズは、○×式、連想4択、歌詞当て、セレクト4択、通常のシステムで出題。

これに答えるためには、コントロールパネルにある4つのボタン、1、2、3、4を押さなければならない。○×式や、3択になった場合は、1、2、ないし3を使うことになる。

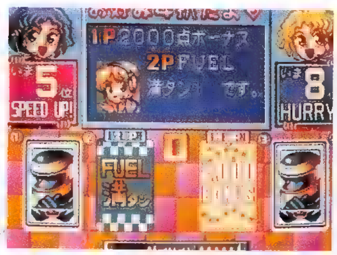
押して正解だと、マシンのスピードが上がって順位を上げていくことができ、早く答えられれば、その分加速もよくなるぞ！

間違えると順位が下がり、FUELが減っていく。このFUELがゼロになると、ゲームオーバーとなる。まあレースでいうリタイアってとこかな。

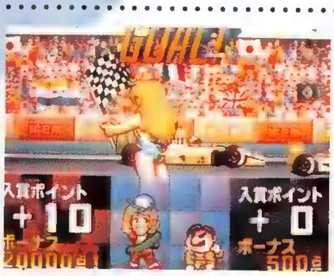
予選と本選がある

まず、本選にでるためには、そのスタートグリッドを決めなきゃならない。そのために予選がある。

予選は、早押し○×式でやるのだが、早く答えれば答えるほど、グリッドが前になるのだ。間違えると8位スタートなる！フロントロウをとれるかな。



ボーナスカードは、どれを選んでも得する！一番欲しいのは2台抜きだ！



GOAL!! 1位だぜ！

スタートグリッドが決まれば本選スタートだ！

本選は、4種類のクイズに答えながら順位を上げていき、ドライバーズポイントを稼ぎ、世界全16戦を勝ち抜いていくシステムとなっている。

途中ボーナスゲームがあって（4、5戦、9、10戦の間に）これでさらに稼ぐことができるのだ！

FUELに気をつけろ！

答えられなかったり、間違えたりするとーつずつ減っていく。FUELがなくなるとゲームオーバーだ。調子にのってバンバン早押ししてるとミスるから気をつけよう。

このFUEL、スポンサーや、ライバル（1Pプレイ時のみでてくる相手）とのバトルで勝ったとき増えたりするので、そのときは慎重に答えてみるといいぞ！

スタート時は3つで、最大5つまで貯められるぞ！

クイズは、いろいろなジャンルから出題されるので、幅広い知識が必要といえよう。

もちろん問題には難易度があるので、連続して正解していったときには、ちょっと難しくなったりもするのだ！（間違えれば下がるけどね）

さあ君は、ドライバーズチャンピオンになれるかなあ？（ずるずる）



第15選は…もちろん日本GPだ！



2周クリアまであと3問！ 1位で逃げきれるか！



ニュータイプ？俺のことか？

SDガンダム ネオバトリング

なんとガンダムが12種類登場してしまうのだ。かんたん操作で、つかいこなせ!!


にぎやかなタイトルだね。

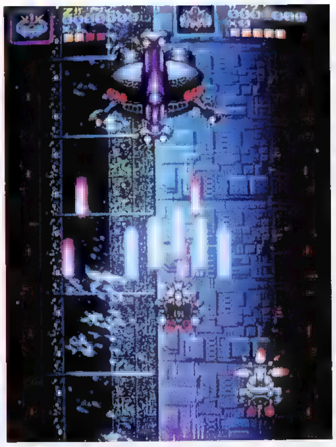
前作大好評だったバンプレストのSDガンダムが、装いも新たに縦シューになって登場だ。

操作はいたって簡単である

●レバー：使用するのは一本で、自機を思いのままに動かすことができる。
●ボタン：使用するのは一個で、攻撃用だ。ボタンはこれ一個ですべて事足りるのだ。ちなみに攻撃方法は、通常攻撃とタメ撃ちの2通りがある。

え!?ガンダムってこんなにいたのぉ

前作は自機がRX－78ガンダムと決まっていて、人生に選択の余地は残されていなかったが、今回は違う!!
選べるガンダムは12種類もあり、各キャラクターは性能が違っていて、それぞれに個性が出ているぞ。
どの機体を愛機にするかは、視覚的な好みで選択してもよし、能力で決めてもいい、好きにして。


1P側はタメ撃ちを出した直後で、2P側はタメてる最中。ブラウブロは7面大ボス。

ガンダムハンマーで敵を泣かすのだ

このゲームのアイテムは、1UP以外はコンテナBOXに入っていて、アイテムの種類は次のとおり。

《武器チェンジアイテム》
●バルカン　3WAY威力は最強だが広がるので使える
●ライフル　初期装備だし、まあこんなもんでしょ
●バズーカ　硬めの敵には、有効かな
●サーベル　2WAYだが、ボス戦はいちばん楽かな
●メガホンチャー　威力があり、射程制限がないが……
●ハンマー　射程は短いが、威力は最高、射速も速い

《回復アイテム》
●ガンダムシールド　1ゲージ回復する
●ビームシールド　2ゲージ回復する
●ハロ　完全回復する

《その他のアイテム》
●スピードUP　一定時間スピードが上がる
●無敵　一定時間無敵になる

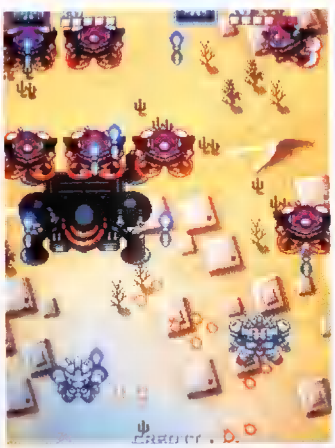

ホーミング系ではこいつが一番強いかなぁ。シャアザクは1面のボス。あまり強くない。


このほかにザクも一緒に攻撃して来るぞ。

●得点　－5000～1万点までいろいろある

ダメージ制で多い日も安心

選んだガンダムの種類によってライフの数は違う（3個から6個）ので、一発で死ぬことはない。
ライフ回復はアイテムを取ったときだけだ。
残機設定もあり、エクステンドは1UPアイテムでのみ。この1UPは一定の得点で出現する。2P協力プレイ時はどちらのプレイヤーでも取れるので、譲ってやるもよし、一人で生き残るのも君次第だ。


ダメージを受けると正面向いて泣く。イカす。

男だったらタメて一気に勝負しろ

タメ撃ちは各キャラごとに合計12種類あるが、大きく分けて3つに分けられる。
●ホーミングタイプ　いわゆる追っかけ弾
●ワイドタイプ　拡散する弾　一発の威力は小さいが…
●レーザータイプ　一点集中型の弾。威力は最高?
タメ撃ちとはいうものの、タメ時間はかなり短くて、あまり気にはならない。あと、タメる時間が長ければ、多少威力が大きくなるぞ。

さくさくと小気味よく面が進むのだ!!

全8面で1面。6エリアで構成されているが、各エリアはかなり短くて、面ごとに個性があり、いい味を出している。

2P協力プレイでニュータイプに目覚めろ

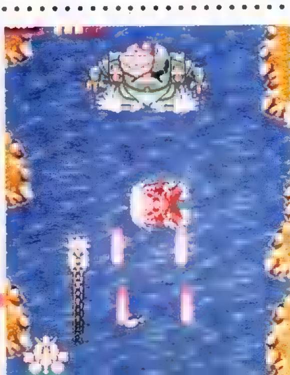
2P協力プレイが可能で、画面は左右にスクロールしないので、安心して弾よけにも専念できるというものだ。
協力してプレイすれば、かゆい所にも手が届くが、もちろん裏切って一人でニュータイプに目覚めてもいいぞ。

やっぱりシャアでウッドボー

ストーリーは初代ガンダムのイメージが強く、とんがり帽子と赤ゲルのコンビなどシャアの演出にはうれしいものがある。
他にもガルマや黒い三連星など、数をあげたらキリがないのだ。
12月上旬に出回る予定なので、見かけたらやるべし。なつかしいMSに出会えるぞ。
（しもでん）


おっ俺の頭を踏み台に!?


新旧MS入り乱れてるけど気にしない気にしなぁい。ちなみに舞台はジャブローだよ。


ソックのレーザーよりもシャアズゴのホーミングがいやらしいんだよな、これが。

NEW GAME PATROL

これが噂のハイパーショット

ガルメデス

独裁者の侵略から惑星カイロスを守れ！

3種類のショットをパワーアップ!!

ビスコ期待の縦スクロールシューティング、ガルメデスの登場だ。

撃って撃って撃ちまくれ〜ってなわけで、ショットは3種類あるのだ。

まずはレーザー。前方の敵に対して貫通力がバツグンだ。次にワイド。前方広範囲の敵に有効だ。そして3つ目がトリッド。側面とうしろも撃てちゃうのだ。

それからショットのチェンジはBボタンで行うのだ。ストックしてあるチェンジアイテムに応じてかえるのだ〜。

タメ撃ちでGO!!

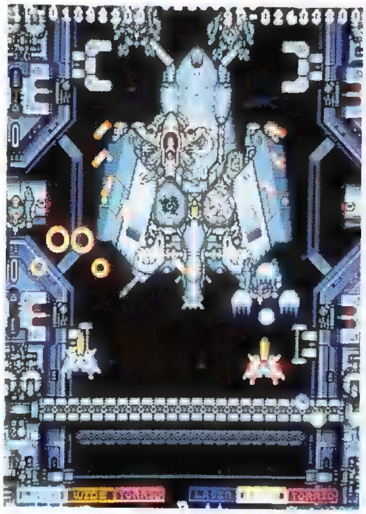
Aボタンを押し続けることにより使用中のショットをさらに強力にしたハイパーショットが撃てるのだ。うれしいことに回数制限なんてものはない。ガンガン使おう。

アイテムですが、武器チェンジ以外には、スピードアップ、ボーナス、オールパワーアップがある。

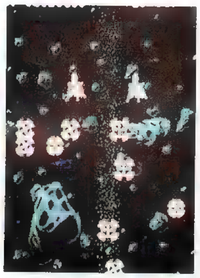
画面は写真を見ればわかるとおり、メカニックな感じで、超かっこいい。

ハイパーショットでガンガン進むべし!!

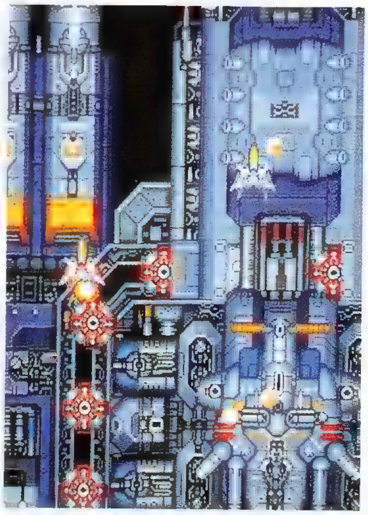
（JPS）



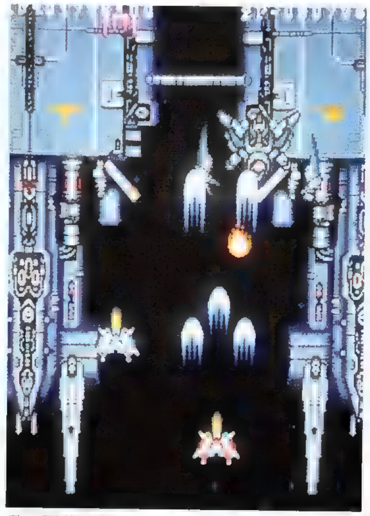
2Pじゃーい!!



うーむ、きつかいなあ



この色づかい。ビスコらしい。



敵の弾道を読め!!

FF＋SFⅡ＝BIG FIGHT!!

BIG FIGHT

ブッ倒した連中はオレのモノ！

ストーリーor対戦

このゲームには横スクロールアクションのストーリーモードと対戦モードの2種類があって、ストーリーモードは2人同時協力プレイ可能だ。対戦モードでは8人の中からキャラを選んで熱きバトルを繰り広げるのだぁ!!



この8人の中から1人をチョイス。

手下を増やして使い分けろ!!

このゲームの大きな特徴として、ステージごとに倒した敵ボスを仲間(手下?)にして、ステージクリア時にキャラ選択ができるというのがある。最終的に選べるキャラは8人になるのだが、それぞれ個性的なので仲間になったキャラをいかに使いこなすかが勝敗のカギになるゾ。

愉快な仲間たち

ケビン…主人公。熱血刑事。バランスのとれたキャラで技を繰り出すスピードが速い。

ギア…米海軍大佐
破壊力が大きいパワーファイター。

ジル…元不良少女
動きが素早くキック技を得意とするカンフー使い。

ガルーダ…敵ボス
インディアンかぶれの男。頭の羽根を投げつける。

メベーラ…敵ボス
鞭使いの達人で攻撃範囲が広い。

ファラオ…敵ボス
〝ピラミッドパワー〟を使い奇妙な技を使いこなす。

ゴンザ…敵ボス
辰川流六代目名代。相撲の技を得意とする。

チェン…敵ボス
青竜刀を自在に使う。「戦う中華飯店」の異名アリ。ケビン、ギア、ジルは初めから選択可能で他の5人は倒した後に使えるようになる。

どっちのモードで楽しむかは君たちにオマカセだぁ!!

（ぴぐ）



対戦モードもあるぞ!!

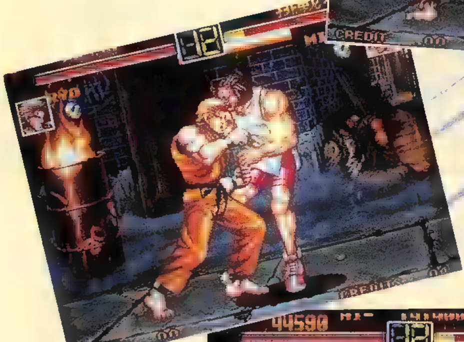


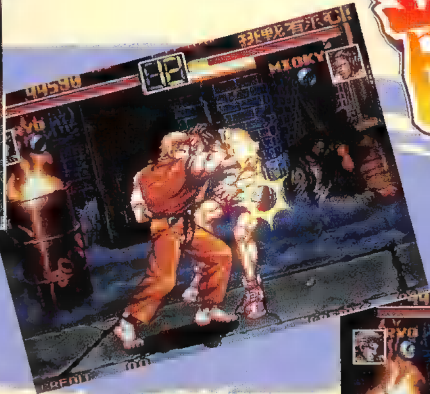
イロモノ2人を使用中。珍妙ナリ。



アタックボタン連打でアンガーパワー炸裂。与えるダメージは1.5倍





龍虎の拳

りゅうこのけん

©SNK

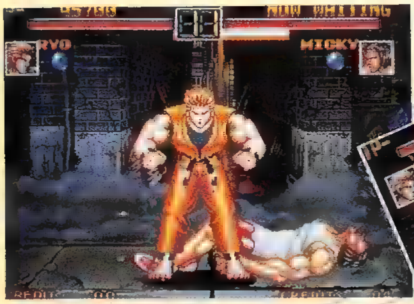
これが「龍虎乱舞」だ!!



そう、これが、チマタで大評判の「龍虎乱舞」なのだ。これは起死回生の秘中の秘奥技だ。すばやく相手に接近し、超高速で相手にパンチ・キックを打ち込み、ビルトアッパーでとどめを刺す接触技だ。コマンド入力後、気力ゲージが異常に減少し、相手に多大なダメージを与える（気力ゲージでお分りになると思う）。ただし、いつでも出せるというわけではなく、ある条件を満たさないと、正しいコマンドを入力しても、「龍虎乱舞」は出現しないのだ。写真よりもホントはもっと手数が多いのだ。これがわずか2秒の間にくりだされるのだ！実際に見たらスゲェーゾ!!

え〜い!! とくと 見やがれ〜い!!







AMOA EXPO '92 に行ってきたぞ!

ゲーム企画大募集の最優秀賞の副賞は、なんとアメリカ・ナッシュビルで行われるAMOAショーへ招待なのだ。このアメリカのアミューズメント業界最大のイベントをレポートしよう。



AMOAショーでビューポイントをプレイする森君。

アメリカへGO!

ゲーム企画大募集も2回目に突入し、現在、選考段階に入っている。そんな中、第1回の最優秀賞の副賞として、アメリカのAMOA EXPO'92に行ってきたのだ。

森 圭介君。彼が第1回ゲーム企画大募集の最優秀賞受賞者である。彼と本誌編集長石井ぜんじ、そして編集部から猿渡雅史が一路アメリカへ飛んだのであった。

今回のショー開催地はテネシー州ナッシュビルだ。緑も多く、非常に自然に恵まれた土地だ。日ごろ都会のスモッグまみれになっている僕たちにとって、怒りがこみあげてくるくらい豊かな自然が待っていたのだった。

でかいぞ! AMOAショー

ショー自体は、アミューズメント関係と音楽関係（おもにジュークボックス）が混在している。気になるビデオゲームの割合は、4割前後といったところだ。

しかし会場が広いのだ。1つ1つのスペースを丹念に見ていくと、朝から昼すぎまで歩きまわっても、まだ半分しか見終わらないペースになってしまう。

それでも森君と石井編集長はビデオゲームを見つけるやいなや、一生懸命プレイしていた。

やはり日本製が多く（とはいっても海外バージョン）、日本で発売されているか、AMショーで見たものがあった。

しかし、それでも石井編集長は日本バージョンとの違いや、細かい所をチェックするため真剣にプレイ。一方の森君のお気に入りはゴールデンアックス（セガ）、ビューポイント（サミー／SNK）など。そのほか、日本では見られないような妙なエレメカにも挑戦していた。

森君は、映画の専門学校に通うだけあって、当日は8ミリビデオを持参。


ディナーもおいしくいただきました。


どこでもよく食べる森君。ティルト（ゲーム・センター）前にて。

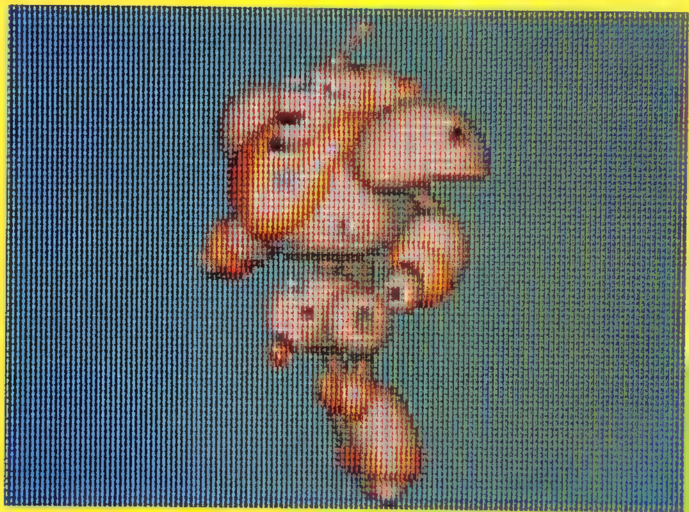
ゲーム一辺倒ではなく、いろんなことに興味をもって自分の中に吸収していくのはとてもいいことだね。

ゲームデザイナーになるにしろ映画の道に進むにしろ、表現の豊かさは、日ごろの努力にかかっているのだ。今後もがんばってほしいぞ!

というわけで、アメリカレポートのつづきはAMOA特集のほうにゆずるとしよう。

とにかく、ゲーム企画大募集の最優秀賞は業務用ビデオゲーム化と、AMOA EXPOへの招待!次回、この栄誉に輝くのは一体誰か、選考結果が出るまで、しばし待ってくれ!（さわたり）

ついに出てきたゲーム画面!

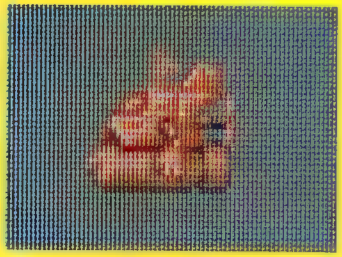

実に雰囲気がよくでているメカだ。どんな活躍をするか楽しみだね。

第1回の最優秀賞作品の「アルティミットエコロジー」。

開発のほうも着々と進行していて、やっとモニター画面の上のキャラクターを公開できる段階になったのだ。

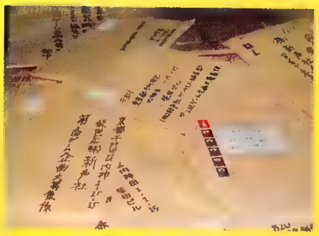
そこで本邦初公開!読者のみんなにおとどけしよう。とりあえず3点のみだが、まだまだ絶賛開発中なので、今後も手を加えられて変わっていく可能性は十分にある。そのあたりは了承していただきたい。

次回からもちょびっとずつだがみんなに見てもらえると思うので期待してほしい!


この手のメカが続々と登場するのである。

第2回ゲーム企画大募集 たくさんの応募ありがとう!

8月末で締め切らせていただいたゲーム企画大募集。たくさんの応募があり、編集部一同ひと安心。前回の応募総数に比べて、かなり数は減ってしまったものの、クオリティは数段UP!前回に引きつづき送ってくれた人も大勢いたぞ。


山のような応募ありがとう。

さて、現在1つ1つの応募作品を細かくチェックしているところだ。この第1～2次選考にもとづいて、厳正な話し合いが行われる。そして最終審査の上、最優秀作品賞が決定するのだ。

年内には最終選考会を行う予定なので、すぐにでも発表できると思うぞ。「アルティミットエコロジー」につづいてゲーム化される作品は何か期待して待っていてくれ!!

まぁ、なんちゅうてもウェストコーストざんす〜!!

ぜんちゃんの

これがAMOAだ!!

ショーとディナーで超ゴージャス!!

今年は、ゲームアイデア募集で見事1位に輝いた森圭介君（20歳）と一緒に92年のAMOA EXPOを見学することになった。CAPCOMの土居さん、広告代理店の家次さんにもつきそっていただいて、なかなか楽しい旅行となった。

まずは9月30日に日本をたち、AMOAショーの開かれるナッシュビルへ。その後サンフランシスコへ戻り、市内見学といたれりつくせりである。さらに、毎晩のようにカプコン社長がディナーに招待してくださった。社長には深く感謝したい。

さあ、みんなもゲーム企画で1位になり、西海岸へとGO！だ■

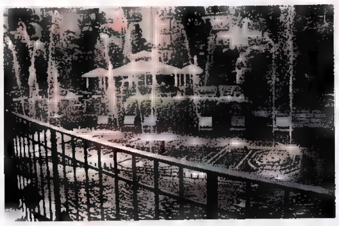
AMOA EXPO（10月2〜3日）

今回のAMOAショーは、オープリーランドホテルで行われた。まずびっくりするのは、ホテルの大きさだ。

ある場所では、ホテルの内側が庭園になっていて、噴水もある。しかも、その広い中庭はすべてガラスの屋根で覆われているのだ。つまり、ホテルの屋内に植物園があるようなものだ。さすが、スケールの大きなアメリカ。

庭園を通り抜けて会場に到着、さっそく取材だ。森君といっしょに、まずはCAPCOMブースへと向かった。

それでは、各メーカーごとに出展されたゲームの紹介をしていこう。


これがホテルの内部。スケールが違うぞ。

CAPCOM

主な出展作品はビデオゲーム3作品だった。CAPCOM USAのジェームズもいたぞ。

WARRIORS OF FATEは日本でも発売間近の天地を喰らうIIだ。日本を含め、台湾・香港・東南アジア系にはとても人気のある分野だが、アメリカではそれほどでもないとのこと。やはり、アジアとアメリカの歴史的背景、民族的な違いが現れていようだ。


天地を喰らうIIの海外バージョンを一足先にプレイ。

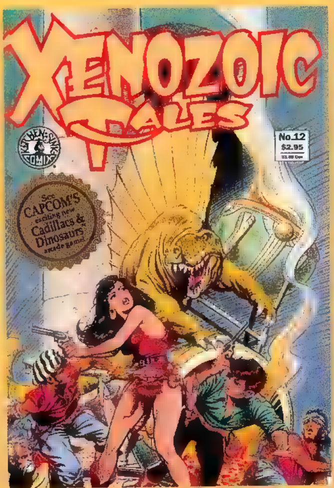
CADILLACSは殴る、蹴る、投げる、武器を拾って使うといういわゆる格闘ゲームだ■アメリカのコミックも原作としていて、ゲームとしての雰囲気はキャプテンコマンドーに近い。恐竜のような敵を次々となぎ倒していく■

そして、ストIITURBOも出展されていた。この時点でのストIITURBOは、速さが20％UPしていて試合展開が非常に速いものだった。その他、春麗が大パンチのヨガフレイム操作で気功砲（波動拳のようなもの）を出せたり、ダブルニープレスの出るまでに一瞬間があり、ダブルニープレスの連続はめができないようになっているのが大きな特徴だ。

海外ではコピー版のストIIダッシュがかなり広まっており、それに対する一つの対策として作られているらしい。

私と編集部のさわたりと対戦していると、ジェームズが突然乱入。昨年と同様日米対決となった。ジェームズは全キャラ使えると言っていたが、何回か負けると最後にはザンギエフを出してくる。ちゃんと立ちスクリューもマスターしていて、しっかりパワーUPしていた。ブランカがジャンプした瞬間にジャンプ中パンチでたたきおとすのを得意としていたのが印象に残った技だ。

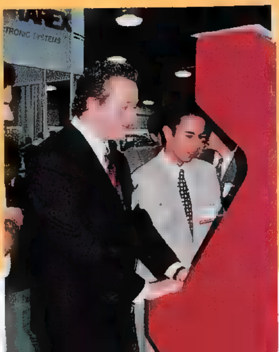
ジェームズによると、日本版と海外版のストIIダッシュの大きな違いは、アメリカ版ではサイコクラッシャーが6発ガードになることと、サガットのタイガーアッパーカットが返されやすいこと、ダッシュストレートがしゃがんでいると空振りになるということなどだそうだ。



これが新しいカプコンの格闘ゲーム、キャデラックの原作コミック。



これが正真正銘のストIIターボ筐体だ。


チープな技を嫌いフェアプレイを好むジェームズだ。

SEGA

セガはV.R、ゴールデンアックスII、スタジアムクロスなどが出展されていた。とにかく人気があったのがV.R。大型の筐体だけでなく、小型でハンドルが2つついている通信プレイ用の筐体が出展されていて、こちらのほうが人気が高かった。世界に通用するドライブゲームだということを証明していた。

ゴールデンアックスIIは会場での人気はいまひとつだったが、森君おすすめのゲーム。他のグラフィックと一味違ったリアルな感覚が気に入ったようだ。



V.R.はアメリカでも一番人気だ。



森君おすすめのゴールデンアックス。

SNK

龍虎の拳が、ART OF FIGHTINGという名前で出展されていた。他にもビューポイントをはじめ、数多くのNEO・GEOのゲームがあり、SNKのAMOAショーにかける意気ごみが伝わってくる。

ビューポイントも森君おすすめのゲーム。将来映画作りを目指すだけあって、視覚的に斬新なものに興味がいくようだ。



AMOAでも気合が入っていたSNKであった。

ATARI

新作、SPACE LORDSを中心としていた。SPACE LORDは、隕石が無数に浮遊する宇宙空間で敵艦隊とバトルするというもの。3D画面なのだが、前後左右に自由に動け、視点も前方、後方に切り換えられる。

シミュレーション性の高いゲームだが、操作に慣れないと後方の視界の外から撃たれたり、わけのわからないうちに終わってしまう。良くも悪くもATARIらしいゲームだった。

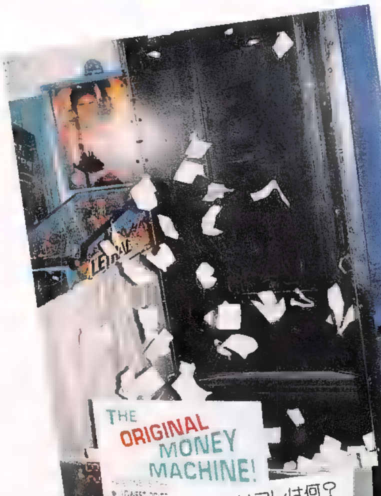


アタリのスペースロードは宇宙戦のシミュレーション。

※それ以外にもKANEKOがSHOGUN-WARRIORS（富士山バスター）、EXPLOSIVE BREAKERS（爆裂ブレイカーズ）、タイトーからガンバスター、アラビアンマジック、リングレイジ、アイレムからフック、SKINS GAME（メジャータイトルII）などが出展されていた。

日本のメーカーの新作で目についたのは、タツミのビッグファイトとTADのヒートバレル。ビッグファイトはファイナルファイトタイプのゲームだが、乱入すると対戦プレイが可能だ。ヒートバレルは西部劇もので、アメリカにターゲットを絞ったゲームだと感じた。

日本のショーと比べると、オペレーターの数が多く、プレイヤーと思われる人は少ない。なんていったってアメリカは広く、日本のように電車でマニアが行くというわけにはいかないのだろう。



風に舞う紙幣。いったいコレは何？


タツミのビッグファイトもいち速く出展されていた。

ピア39(10月4日)

AMOAのショーを見た後、ナッシュビルを後にして一路サンフランシスコへ向かった。この日は港町、フィッシャーマンズウォーフへ向かい、ショッピングセンターとして有名なピア39に行った。

そのピア39の入り口付近に比較的大きなゲームセンターがある。ナムコの直営店らしく、NAMCOとロゴの入ったトレーナーを着た人が店員をしている。

ここにはさまざまなゲームが置いてあったが、すべてアップライト台である。椅子はついていない。中央に子供用の乗り物があり、それをとり囲むようにゲーム台が配置されていた。

人気のストIIダッシュは3台。1台は大画面のプロジェクターに入っていた。海外版のストIIダッシュのベガは、サイコクラッシャーをガードすると6発ガードするようになっていた。少し対戦すると、



ここがピア39のゲームスポット。ぜひ行ってみよう。



ナムコのトレーナーを着た人が店員をしている。

負けるとベガを出してきて、サイコ中心の闘いを挑んでくる人が多かった。

ストIIは1台、ストリートファイターが1台あった。ストリートファイターは斜めにレバーが入らない。全体的に見てもメンテナンスはやや悪めだ。

アタリのゲームが多かったのも特徴だ。ペーパーボーイ、ツービン、720°などのゲームが現役で稼働していて、人つきもよかったのが印象的だった。

ピア39の入り口にあるので、西海岸に旅行することがあれば立ち寄る機会もあると思う。サンフランシスコに行くおりには、ゲーマーなら行ってみたいスポットだ。

サンフランシスコ(10月5日)

この日は森君を連れてサンフランシスコ観光だ。とはいえ、ゲーマーが主メンバーのため、ゲームセンターもしっかり見てきたぞ。

まず最初はサンフランシスコを一望のもとに見下ろせるツイン・ピークス(双子山)に向かった。しかし、TVドラマのツインピークスとは違うぞ。雲もなく、実によいながめだった。

次は、広大な広さのゴールデンゲートパークをバスで回った後、シールロックへ。春から夏へかけては、アザラシが姿を見せる海岸だ。アザラシはいなかったが、海鳥やリス!?がいた。



ツイン・ピークスから見渡すサンフランシスコ。

そして、お目あてのゲームセンターへと向かう。かなり西のほうにあるショッピングモールの中のティルトというゲームセンターが目的地だ。

郊外型ゲームセンターTILT

TILTは、商店街・映画館・食堂・スケートリンクが一体となったショッピングモールの中にある。ここで買い物をしたりするついでにゲームで遊ぶことができる。

日本だったらちょっと大きめのゲームセンターという感じだ。やはり特徴は椅子がないことと、アメリカ製の古いゲームがあることである。

アタリのゲームは、ビンジケーターズ(88、ツインレバーの戦車もの)、ブラステロイド(88、隕石を消すゲーム)、



隣にスケートリンクがあるのだ。

スティールタロンズ(91、ヘリコプターもの)などがあった。日本のゲームでは、ロッククオン、ニンジャウォリアーズ(ロムスター発売)が印象に残っている。

しかし、一番驚いたのはなんといってもストIIダッシュのコピー版だ。まったくタイトル画面は変わらないのに、空中で必殺技が出てしまうのだ。

リュウでやっていたら、ザンギエフで少年(アメリカン)に乱入された。すると、その少年Aはなんとダブルラリアットしながら空高く舞い上がっていくではないか。あ然として見つめる石井ぜんじ。もはや画面外に消え影だけになったザンギエフは、空中を移動して近づいてくる。リュウの影とザンギエフの影が重なったとき、いきなり空中でスクリューをかけられた。



アタリのゲームがぞろぞろと並んでいる。

リュウは、その瞬間こつ然と消え、ザンギエフと共に回転しながら落ちてきたのであった…。スクリューの間合いは上下にとても広いことを知った(笑)。

いろいろなキャラでためしてみたが、かっこいいのがベガ。ジャンプの最高点から繰り出すダブルニープレスとサイコクラッシャーは、なかなか美しい。

また、飛び道具系は、大の飛び道具が目にもとまらぬ速さで、小が実に遅い。バックジャンプしたのを見て大の波動拳で落とせたり、遅いヨガファイアーをダルシムが歩いて追い抜けたりする。



森君のやっているゲームは何かな?

このコピー版は、アメリカでは各地に出回っているとのこと。香港にもいろいろなコピー版が出ているらしい。

ここで一言。近年、日本国内ではあまり見かけなくなったコピー基板だが、海外では未だにかなり出没しているようだ。コピー基板は、一から優秀な人材を投入して作っているメーカーからしてみれば、目の上のタンコブである。日夜アイデアに頭を悩ませている開発者の努力を横からかすめとっていくようなものだ。

許諾関係に厳しいはずのアメリカでも、コピー基板は出回っているのが現実だ。いずれは規制されてなくなる方向へと向かっていくだろうが、まだまだ先の話になりそうだ。最近はコピー版がターボと称して日本国内にも一部出回っているようだ。これらのコピー版は目先の面白さだけを追って、ゲームバランスがめちゃくちゃなものが多い。惑わされないようにしたいものだと思う。

ハプニング!!

ティルトに行った後、市内に戻りケーブルカーに乗っていた時だ。通訳の人が運転手と話をして、止まっているから写真を撮ってもいいということになった。

そこで、ケーブルカーを降りて街の風景を撮っていると、なんとケーブルカーが走り出してしまうではないか。かばんをケーブルカーに置いてきた森君ら3人は、びっくり仰天。急いでケーブルカーを追って走り始めた。

しかしケーブルカーは下り坂にさしかかっていて、速い速い。つきそってくれた広告代理店の家次さんが馬並みの速さで走っているケーブルカーに飛び乗り、事なきをえた。森君にとって、人生の中でも忘れ難い一日になったことは間違いない。



カバンを取り返し、ほっと一息。

さらに、帰りの便のチケットについても手違いがあり、サンフランシスコ空港で青ざめる石井・さわたりという一幕もあった。とりあえず、帰ってこられてよかった…。



空港で記念写真。お疲れ様でした。

ただ、待っていればいいんです。

コミックゲーメストは1月19日(火)に発売します!

ゲーメストが出す初のコミック誌のタイトルが決まりました。当初、ヤングゲーメストで進行していたのですが、読者の要望で「コミックゲーメスト」に正式に決定となったのです。応募してくれたみなさん、ありがとう！

内容のほうは、ゲーメスト読者なら必見のゲームコミックを初めとし、『よくぞここまで』と思わず言葉をもらしてしまうようなクオリティのオリジナルコミック、ゲームパロディ特集と、充実ぶりは尋常ではありません。

発売は1月19日(火)。あなたが当面しなければならないことは〝待つ〟ことだけです。

あと1カ月と少しの間、ただただ待っていてください。

たぎる思いを。
34ページのハガキでコミゲに対する君のパッションを伝えてくれ。イラスト、お便り、何でもOK!!コミゲ採用分には特製テレカだ!!

あまつさえ… ゲーメスト増刊シリーズ

カプコンが好きっス!!



1991オールカプコン
1991 ALL CAPCOM
1200YEN



何も見るな！何も言うな！
ゲーメストアイランド黙示録
APOCALYPSE THE MONTHLY
1280YEN



信じた私が正解でした
ストリートファイターII ダッシュ
CHAMPION EDITION
1200YEN



フレキシブルでスパイシー
ストリートファイターII
STREET FIGHTER II
1000YEN



集積回路にごめんあそばせ
ザ・ベストゲーム
THE BEST GAME
1980YEN


namco
あの
パズルゲームとは違う。
決戦は、パズル。
遥か宇宙の彼方、惑星アーキンドにて
宇宙盗賊団コズモギャングとコズモポリス特別部隊「アッタッチャ」の
激烈な戦いが繰り広げられていた。
コズモギャングのボス：バクートVS.アッタッチャのリーダー：オットットネス
宿命の二人の決戦の火蓋が今、切って落とされる！
コンテナを横に揃えると一列消えるのだ。コンテナに挟まれて寝こんじゃってるヤツを出してやろう。
ボールはコズモを消しながら下に落ちていく。これは一気大量消しのチャ〜ンス！
一度に4つ以上消すと相手側に送られる。でもコイツも消せるから、逆手に取って一気消しも可能だ。
スーパーおたすけアイテムが★だ。チャンス！
でも一体どんな効果が……？
COSMO GANG
THE PUZZLE
TM
コズモギャング ザ パズル
2人同時プレイ
対戦プレイ可能
2人対戦プレイも1コインでOK！

TOSHIBA EMI

疾風迅雷！紫電一閃！SFC史上空前の大ヒット！熱き闘いのドラマが、CDに炸裂する!!



STREET FIGHTER II

MAD REVENGER 復讐の戦士

CD '92年12月16日(水)発売 TOCT-6802 ¥3,000(税込) ¥2,913(税抜)

ACT.1～5のドラマ/ガイルのテーマ/サガットのテーマ/ケンのテーマ/バイソンのテーマ/春麗のテーマ(BGM)/リュウのテーマ(BGM)/
＊ボーナス・トラックに爆笑！"春麗のディスクジョッキー!!"を収録。

全米マーシャルアーツ・オープントーナメント会場で、闇の格闘王・サガットが突然乱入。ケンとジョウを倒した彼は壇上で、禁じ手無しの地上最強の格闘家を決める世界トーナメントをタイで開くと宣言した。

一方、ロス警察の一室でTV観戦していたリュウと春麗は、サガットのトランクスにシャドルーの紋章を見つけて、この大会に参加することを決意する。

ロスの市街地を背景に、それぞれの格闘家の思惑が火花を散らす！

アメリカン・ドリームを勝ち取りたいバイソン、シャドルーの総裁ベガと李妖狗の陰謀。親友ナッシュをシャドルーに殺され、復讐の鬼と化すガイル。

しかし事態は思わぬ方向へと進んで、リュウと春麗はガイルと戦う羽目に……力強い助っ人、米国防総省特務員の破戒僧・烈も加わって、非情の戦いは熾烈を極めて行く!! 戦いの果てに春麗が見るものは何だ…

CAST▶

春麗：冬馬由美/ガイル：若本規夫/リュウ：島田敏/バイソン：郷里大輔/烈：青野武/ベガ：銀河万丈/ケン：関俊彦/李妖狗：千葉繁/サガット：大塚明夫/ナッシュ：中村大樹 他

(テレフォン・サービス実施中！03-5570-4363)
春麗(冬馬由美)が電話で君に語りかける！CDの情報も聞けるゾ!!
ダイヤルQ2ではありません。おかけまちがえのない様、ご注意下さい。

東芝EMI株式会社
お問い合わせ先
第Ⅰ営業本部SP第2部 〒106 東京都港区六本木3-1-17 ☎03(3587)9084㈹
第Ⅰ営業本部WS部 〒107 東京都港区赤坂2-2-17 ☎03(3587)9068㈹
第Ⅱ営業本部AV事業部 〒106 東京都港区六本木3-1-17 ☎03(3587)6011㈹
東京第1営業所 〒110 東京都台東区上野7-2-9 ☎03(3844)5807㈹
東京第2営業所 〒110 東京都台東区上野7-2-9 ☎03(3844)7542㈹
大阪第1営業所 〒530 大阪市北区芝田2-7-18 ☎06(376)4960㈹
大阪第2営業所 〒530 大阪市北区芝田2-7-18 ☎06(376)4966㈹
第Ⅱ営業本部AV事業部関西販売部 〒530 大阪市北区芝田2-7-18 ☎06(376)4131㈹
名古屋営業所 〒460 名古屋市中区栄2-10-19 ☎052(221)8226㈹
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神4-2-20 ☎092(713)1251㈹
仙台営業所 〒980 仙台市青葉区本町2-3-10 ☎022(227)8211㈹
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北五条西6-2 ☎011(205)5081㈹

戦う コンパネ。

ゆうゆう

遊2





新発売

●麻雀・花札ゲーム対応
●ビデオ・RGB8ピン・S端子出力付
●連射スイッチ ●ステレオ対応

●JAMMA仕様中間ハーネス標準装備！
(ストリートファイターIIも使えます。)
●各ゲームメーカ使用のセイミツ製ジョイスティック & ボタン等を使用しています。



希望小売価格
¥49,800

取り扱い店募集中

●アーケードゲーム続々開発中!!
●プログラマー及び
プランナー(経験者)募集中。

発売元
WINTECHNO
株式会社ウィンテクノ
〒101 東京都千代田区外神田2-10-2 根本ビル4F
TEL. 03(3252)5121(代) FAX. 03(3252)5205

＊カタログ等のお問い合わせは第一営業部まで

今再び、伝説の男達が



“宿命の闘い”から1年。テリー、アンディー、ジョーのもとに再び届けられた、世界最強を決める武闘会「キング・オブ・ザ・ファイターズ」への招待状。主催者はいったい誰だ、そして真の目的は…。その謎を解くために今、伝説の男達がパワーアップして帰ってきた。独自の2ラインバトルも超進化を遂げ、魅力あふれる8大ファイター達の“新たなる闘い”が始まる。ザ100メガショック対戦格闘アクション「餓狼伝説2」近日登場//

帰ってきた…

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

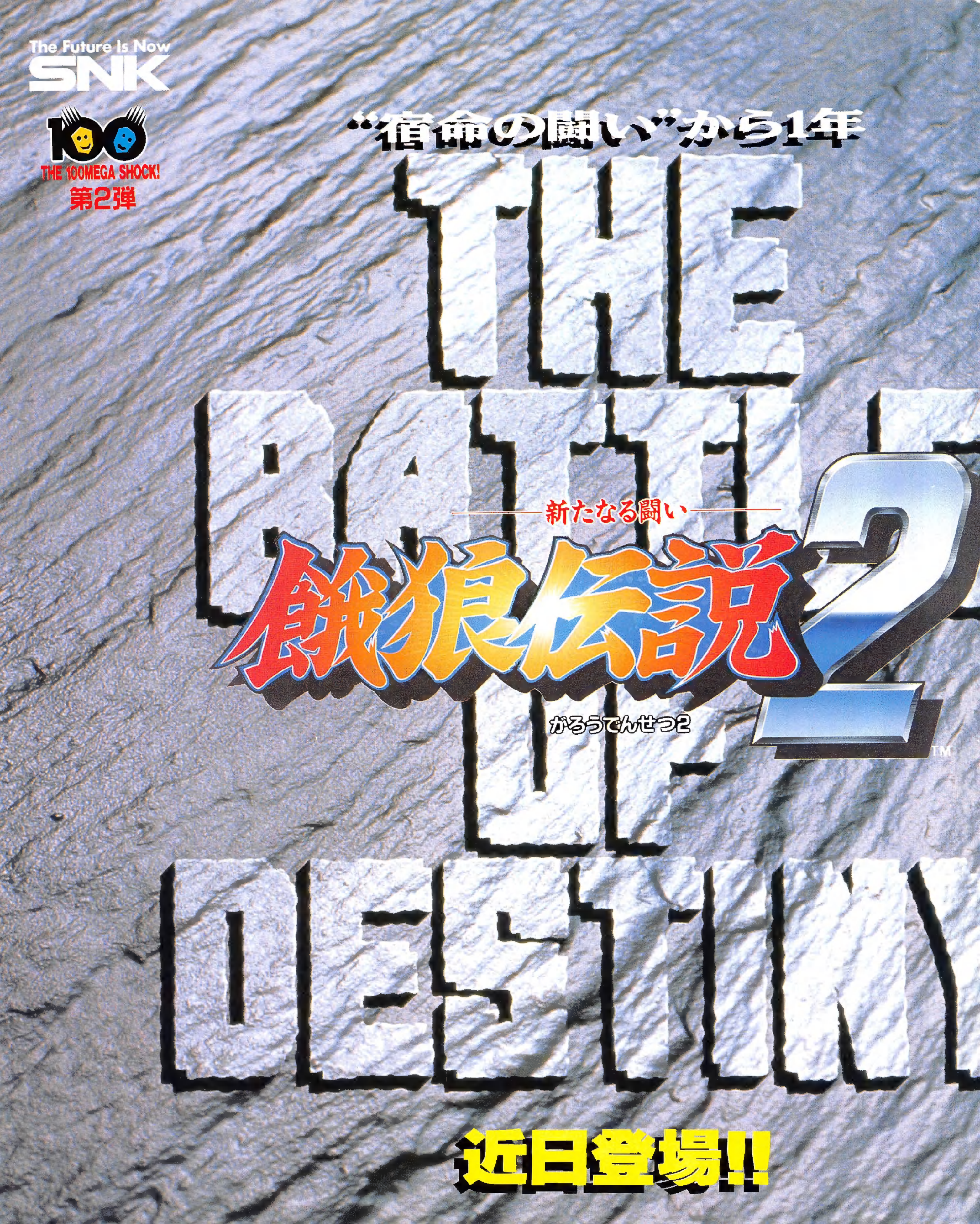
特報!

餓狼伝説™（がろうでんせつ） スペシャルTVアニメ化決定!

噂のハードアクションゲーム「餓狼伝説」

'92・12月下旬フジテレビ系にて全国放映予定!!

■ネオジオ最新情報を電話で聞こう。ネオジオなんでも相談室☎06(3…)188 ※番号をよく確かめてお間違えなく。
■ネオジオのソフトカタログ差し上げます。官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業(学年)を明記の上〒564大阪府吹田市豊津町18-8 ㈱エス・エヌ・ケイCM1係まで。


The Future Is Now
SNK
THE 100MEGA SHOCK!
第2弾
“宿命の闘い”から1年
THE
新たなる闘い
餓狼伝説2
がろうでんせつ2
TM
DESTINY
近日登場!!

CAPCOM



五虎大将軍

QSOUND™

QSound Chips have been developed by Archer and incorporate Archer's proprietary QSound sound enhancement technology.

カプコンのゲームをプレイしての感想をハガキに書いて、大阪カプコンへお送り下さい。PGC(プレイゲームカード)を差し上げます。
(住所・氏名・年令・職業・電話番号をお忘れなく)



ニーズ対応設計。
だから楽しさ無制限。
CAPTAIN IV
キャプテンⅣ(フォー)
(あらゆるゲームに対応)
(プレイマインドを刺激)
(メンテナンス性をアップ)
(在存感アピール)
●2Pから4Pまで
●迫力の29インチ
●画面タテ・ヨコOK
●操作性向上
●臨場感を生むサウンド
●移動スムーズ
●前面部対応
本体寸法/(H)1,870×(W)1,104×(D)1,130㎜
重　　量/140kg
画面寸法/29インチ
使用電圧/AC100V~120V(50/60Hz)
消費電力/160W
COMPLETE FILE
STREET FIGHTER II
コンプリートファイル
ストリートファイターII
超豪華!
公式ガイドブック
(CDつき)
登場!!
●超リアルなQサウンド™で新録音多数
●初公開全キャラ比較対比図
●描き下ろしスペシャルポスター(A2版カラー)
●描き下ろしイラスト約30点
12月15日発売予定 予価3,900円(税込)
A4変形上製(全80頁)　発売元：朝日ソノラマ
QSOUND
QSound Chips have been developed by Archer and incorporate Archer's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はアーチャー社の商標です。
©CAPCOM
関羽
張飛
趙雲
黄忠
魏延
武勇天下に冠たり!
株式会社カプコン®
大阪営業／〒540 大阪市中央区釣鐘町2−2−8
東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2−6−1 新宿住友ビル43F
※カプコンソフト情報　大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。

ゲーメスト
January 1 1993
No.83
平成5年1月1日発行(毎月1回1日発行) 第8巻第1号 通巻第83号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)9324
定価550円(本体534円)送料81円



雑誌03659-1 Printed in Japan T1003659010559